

ÉVÈNEMENT

## X-Box

Microsoft lance sa console

## LA PLAYSTATION TOUJOURS EN FORME

- Fear Effect
- Syphon Filter 2
- Medieval 2

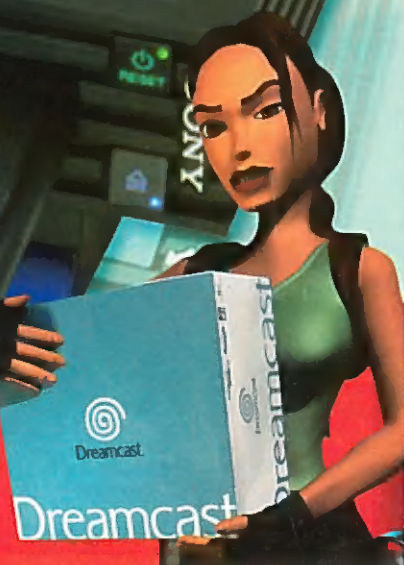
# PLAYSTATION 2

- LE BANC D'ESSAI
- LES PREMIERS TESTS
- REPORTAGE SUR LA SORTIE JAPONAISE

T 6745 - 99 - 35,00 F



LARA...  
DE RETOUR  
CHEZ SEGA !





**JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D**

→ de -30%  
→ à -70%  
sur l'achat de jeux d'occasion



**TU NE EXPLOSION !  
DE NOUVEAUTÉS**  
chez Difintel-Micro



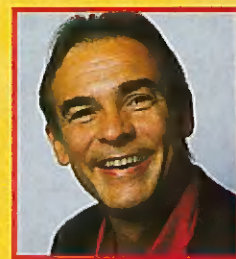
**Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.**

## N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

[illegible]



# LA PLAYSTATION 2 EST LÀ!



La Playstation 2 est là ! Elle est sortie au Japon et je suis sûr que certains d'entre vous se la sont déjà procurée, en dépit de l'interdiction de Sony concernant l'import. Un million de consoles vendues en un week-end au Japon, malgré un prix nettement plus élevé que ses concurrentes... tu le crois, ça ? C'est d'autant plus un exploit que les jeux disponibles ne rendent absolument pas justice aux capacités de cette machine. Un tel succès démontre le savoir-faire de Sony en matière de marketing et, surtout, à quel point cette console bénéficie d'un a priori favorable auprès du public. Cela dit, nous avons été très déçus par les premiers jeux, et plus particulièrement par Street Fighter qui est absolument lamentable. A la rédaction, nous n'avons pas pu nous empêcher de faire une comparaison avec la claquette que nous nous étions prise en découvrant la Playstation et Ridge Racer à l'époque ! Cette fois, Ridge Racer V est un jeu honnête qui n'apporte rien de neuf et qui ne met absolument pas la PS2 en valeur. Cela dit, cette déception justifiée ne remet pas en cause l'avenir de cette console. Personne ne doute que des jeux impressionnants tourneront sur cette machine à l'avenir. Mais il est clair que Sony s'est précipité pour sortir sa PS2, sans tenir compte du fait que les jeux n'étaient pas prêts. Personnellement, je n'ai jamais assisté au lancement d'une console disposant de jeux aussi peu attractifs ! Il faut espérer que Sony présentera des titres d'un autre niveau à l'E3, en mai. Avec la Dreamcast qui progresse tranquillement, Nintendo en embuscade et Bill Gates qui veut tout bouffer, Sony doit faire beaucoup mieux pour bénéficier pleinement de son extraordinaire cote de popularité auprès des joueurs. Un lecteur DVD c'est bien, mais des bons jeux, c'est encore mieux !

Alain Huyghues-Lacour



**Mégahit**  
CONSOLES+

**Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les**

90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

**d'or**  
CONSOLES+

## LE TOP/FLOP

Cette rubrique est la vôtre, c'est à vous de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos 5 jeux préférés (Top), de vos 5 jeux les plus attendus (Most Wanted) et, bien évidemment, des 5 jeux que vous pensez être les moins réussis (Flop). Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS (2,23 F/min.). Foncez vite aux News pour voir les résultats du mois.

## TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut offrir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musiques, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90 %. Un jeu qui obtient la note de 80 % est un bon jeu... quoi que certains éditeurs puissent penser !



## EN AVRIL, LES PINGOUINS S'ÉPILENT

### PREVIEWS

4x4 World Trophy.....	PS	49
Advanced World War.....	DC	36
Alone in the dark.....	PS	64
Animastar.....	DC	34
Blues Brothers.....	N64	56
Be On Edge.....	PS2	26
Chase the Express.....	PS	52
Dark Cloud.....	PS2	28
Dead or Alive 2.....	PS2	18
Disney All Star.....	PS2	29
Dragon's Blood.....	DC	62
Extermination.....	PS2	30
Gekido.....	PS	62
Gradius III & IV.....	PS2	22
Gran Turismo 2000.....	PS2	16
Gungnir Blaze.....	PS2	29
Half-Life.....	DC	69
International Track'n Field Summer Sessions.....	N64	66
Konami Soccer.....	PS2	28
Maximo.....	PS2	24
Metal Slug 3.....	Arcade	37
Munch Odyssey.....	PS2	48
Need For Speed : Porsche 2000.....	PS	68
N-Gen.....	PS	50
Onimusha.....	PS2	14
Puzzle Loop.....	PS/GBC	42
Rally Masters.....	PS	65
Reiselled.....	PS2	32
Ronaldo V-Football.....	PS	56
Samba de Amigo.....	DC	59
Silpheed.....	PS2	20
Silver.....	DC	50
Sno-Cross Championship.....	PS	59
Sorcerian.....	DC	38
Star Wars Racer.....	Arcade	40
Street Skater 2.....	PS	67
Tekken Tag Tournament.....	PS2	27
Tony Hawk Pro Skater.....	DC	58
V-Rally 2 : Expert Edition.....	DC	52
World Championship Snooker.....	PS	64
World Touring Car.....	PS	66



P. 104

## Medievil 2

Dan est de retour. Ce brave squelette est bien décidé à faire péter la Playstation.



P. 69

## Half-Life

Un des plus gros hits PC a enfin été dévoilé sur Dreamcast. On reste ébahis. Alors, bientôt des parties de Doom-like en réseau? Seul M. Sega France pourra peut-être nous dire quand.



## Bill Je conquérant

Non content de dominer le monde du PC, Microsoft part en guerre contre les constructeurs de consoles avec sa monstrueuse X-Box.

P. 58

### TESTS

En violet, les Mégahits.  
En jaune, les Consoles+ d'or.

Aerofighters 2.....	DC	130
Army Men Air Attack.....	PS	97
Beatmania.....	PS	102
Carrier.....	DC	130
Colony Wars Red Sun.....	PS	92
Crusaders : Heroes of Might and Magic.....	PS	130
Die Hard Trilogy 2.....	PS	103
Eternal Ring.....	PS2	84
Excitebike 64.....	N64	127
F1 2000.....	PS	116
Fear Effect.....	PS	94
Ghoul Panic.....	PS	130
Grandia.....	PS	125
Guilty Gear.....	PS	132
Guy Roux Manager 2000.....	PS	126
Jimmy White's Cueball.....	PS	132
Jojo's Bizarre Adventure.....	PS/DC	132
Les Razmoket font du cinéma.....	PS	132
Medievil 2.....	PS	104
Pokémon Stadium.....	N64	90
Psychic Force 2.....	PS	110
Ridge Racer V.....	PS2	78
Saga Frontier 2.....	PS	111
Star Ixiom.....	PS	132
Sega GT.....	DC	100
Star Ocean : The Second Story.....	PS	98
Street Fighter EX3.....	PS2	82
Strider 2.....	PS	130
Syphon Filter 2.....	PS	122
Tarzan.....	N64	91
The Nomad Soul.....	DC	112
Theme Park World.....	PS	115
Tomb Raider La révélation finale.....	DC	108
UEFA Champions League 2000.....	PS	132
Urban Chaos.....	PS	132
Vandal Hearts 2.....	PS	120
Virtua Cop 2.....	DC	114

### JAPON

9

En direct du Japon, découvrez le lancement de la Playstation 2 et la folie qui accompagne l'événement. Notre Kago a réussi à en sortir vivant... Vous y verrez aussi les plus gros jeux montrés lors du Playstation Festival 2000. Et pour finir sur une note américaine (dans la rubrique Japon, il fallait y penser...), Star Wars Racer arcade risque bien de décoiffer tous les Japs qui s'y essaieront.

### NEWS

47

Face à la sortie en fanfare de la Playstation 2, Microsoft annonce timidement les caractéristiques de sa X-Box. Bientôt, on retrouvera Billou dans nos colonnes. Les anti-Microsoft vont être ravis...

### BANC D'ESSAI

72

Vous voulez baver devant les photos de la nouvelle console de Sony? Courrez zyeuter la Playstation 2. Testée dans

REMERCIEMENTS : BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Lolo Peugeot 204), Danièle (Lolo BMW Z3) et David (Lolo 2CV).



# Ridge Racer V

Tout sur le jeu vedette de la Playstation 2. Namco nous a habitués à des hits. Est-ce encore le cas pour cette nouvelle mouture ?

P. 78

# Dead or Alive 2

P. 18

Déjà couronné de gloire pour sa version Naomi, DoA2 a épaté la galerie lors du Playstation Festival 2000. Encore plus beau, encore plus de culottes, encore plus de melons, admirez les premiers écrans de cette version PS2.



P. 10



## La Playstation 2 au Japon

Des Japonais en folie, un Kago compressé et une console qui a battu des records de vente. Zoom sur ce qui s'est passé à l'autre bout du monde, ce jour du 4 mars 2000.

## CONCOURS

Non, vous ne rêvez pas, ce n'est pas un poisson d'avril ! Ce mois-ci, Consoles+ vous offre **244 cadeaux** ! Avec **Medievil 2** (p. 63), une Playstation, 20 jeux Medievil 2, 10 manettes Dual Shock, 10 cartes-mémoire et 40 T-shirts Medievil 2 phosphorescents sont en jeu. Avec **Fear Effect** (pp. 134 et 135) vous gagnerez, accrochez-vous bien, un lecteur DVD-vidéo portable, 30 jeux Fear Effect, 4 DVD-vidéo "Une Nuit en enfer 2", 16 K7 vidéo "Buffy contre les vampires" et 50 T-shirts Fear Effect. Enfin, avec **Wario Land 3** (p. 141) ce sont 4 Game Boy Color, 8 jeux Wario Land 3 et 50 T-shirts Nintendo qui sont en jeu. Quelqu'un a un truc à rajouter ?

## ABONNEMENTS

Faites des économies, abonnez-vous à Consoles+. Comme ça, vous pourrez frimer devant les copines, en leur montrant votre Consoles+ bien avant sa sortie en kiosque.

## LA HOTLINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, quand il ne passe pas son temps à fayoter à Tignes, à piquer le Coca de Kael dans le frigo, ou à défoncer la machine à Twix, sert aussi à vous aider dans les tips. Alors, n'hésitez pas à l'embêter sur la hot-line du Minitel, en tapant sur le **3615 TCPLUS\***. Il vous donnera des tips, des news et vous débloquera les jeux les plus vicelards.

(\*3615 : 2,23 F/min)

## PETITES ANNONCES

Petite Playstation cherche joueur aux paluches bien velues, pour nuits de folie ensemble. Expérience pas indispensable, débutants acceptés. Cause de la demande: mon ex vient de tomber amoureux de ma petite sœur. Rendez-vous sur le minitel **3615 TCPLUS\***. Plein d'autres petites annonces comme celle-là vous y attendent.

(\*3615 : 2,23 F/min)

tous les sens et décortiquée de façon minutieuse, on vous dit tout ! Sortie en France à la rentrée.

### TESTS

77

Les premiers tests PS2 sont là ! Ridge Racer V est bien le fer de lance actuel de la console. A part ça, on a aussi droit à plein de bons jeux sur PS et DC: Fear Effect, The Nomad Soul, Syphon Filter 2, Medievil 2, etc.

### TIPS

143

Ça vous dit, une petite astuce sur Crash Team Racing ou Trasher: Skate and Destroy? Switch vous dévoile tout pour exploser les jeux (non Zano,

arrête de taper sur le CD plésstéchnionne). Au fait, le Switch remercie les rideurs de Tignes et Sega pour les deux jours terribles de snowboard.

### TROMBINOSCOPE

154

Brainstorming à la rédac pour trouver des idées quelconques au sujet de n'importe quoi. Voilà un challenge bien difficile ! Mais pas besoin de s'inquiéter, Maître Niico s'occupe de tout !

### COURRIER

156

Bomboy, fidèle au poste, répond toujours au courrier. Il nage tout le temps dans sa baignoire de lettres. On ne le voit pas, mais qu'est-ce qu'on l'entend...



**Au coeur de l'Egypte avec Lara,  
dans le monde technologique d'Omikron avec David Bowie,  
ou dans les cathédrales gothiques avec Raziel le mangeur d'âme.  
Jamais l'Aventure-Action n'a été aussi intense sur console !**



# THE NOMAD SOUL







# TOMB RAIDER

LA REVELATION  
FINALE

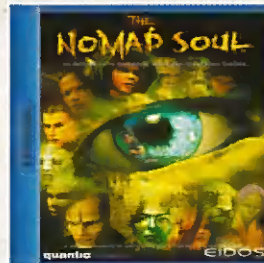


Dreamcast.



## LEGACY of KAIN

# SOUL REAVER



SEGA™

EIDOS  
INTERACTIVE  
eidos.com





La console DREAMCAST™  
a désormais sa griffe !

## VOLANT Mc2™

- \*Système de réglage AccuDrive™
- \*Moteur de vibrations
- \*Lévier de vitesse sport



## DREAM PAD™

- \*Joystick et boutons analogiques
- \*Design ergonomique
- \*Grips caoutchoutés
- \*Possibilité d'ajouter une unité de mémoire, et un Force pack™



## FORCE PACK™

- \*Kit de vibrations à insérer dans la manette
- \*Disponible en plusieurs coloris



## DREAM BLASTER™

- \*Optique de haute qualité pour une plus grande précision
- \*Switch directionnel pour simplifier la navigation dans le menu
- \*2 boutons d'action
- \*Pack de vibrations
- \*3 modes arcade



\*DREAMCAST est une marque déposée par SEGA

\*Mc2, FORCE PACK, DREAM PAD et DREAM BLASTER sont des marques déposées par MAD CATZ

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2**  
**59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**





# ● JAPON



*La Playstation 2 occupe encore une fois le devant de la scène avec un compte rendu complet du Playstation 2 Festival à Tokyo. Au programme donc, tous les titres à venir sur la nouvelle console de Sony, dont le très attendu Gran Turismo 2000. Kagotani San, notre correspondant permanent au Japon, s'est rendu sur place et vous fait part de ses impressions...*



# PLAYSTATION 2:



Le stock sera attribué à partir de minuit.

**D** Il est 17 h 34, gare d'Akihabara, le jeudi 3 mars. Horreur! Ils sont là! Ces joueurs de la première heure se sont jurés de mettre la main sur l'obsession de leurs nuits, la PS2. Aaarrghh! Malgré les ventes en ligne sur Playstation.com (le site de vente directe de SCEI), certains ont préféré faire la queue. Il est vrai que tous les médias avaient rapporté que les stocks ne pourraient pas satisfaire la demande. De plus, les couacs du site n'avaient rien pour

Le Playstation Festival était moyen? Moudis, mais il laissait tout de même entrevoir de très belles perspectives (voir pages suivantes). Après tant d'attente, tant de rumeurs, elle allait enfin sortir. Aussi, pas de tergiversations. Hop! à Akihabara, où la grand-messe allait être célébrée.

Par Kagotani san

rassurer. Bref, ils se sont déplacés pour être sûrs d'en avoir une. Bref, comme moi... Gasp!

## Rythme soviétique

Mince, cette queue ne mène nulle part, tout le stock est alloué. Argh! celle-là aussi. Ça me rappelle la folie qui avait sévi sur Tokyo lors des sorties de la Saturn et de la PS. Tout Akihabara vit au rythme soviétique. Des centaines de personnes s'adonnent au plaisir de la queue. Certes, la console a remplacé le pain. Voilà enfin un magasin où le désordre règne. Sofmap (une des principales chaînes de distribution en matière de jeu) n'a pas encore attribué son stock. Pas de doute, c'est là que tout va se jouer. Déjà 180

personnes se sont attroupées. Un responsable du magasin me rapporte que le même chaos a lieu sur leurs trois points de vente du quartier. Pas de problème, j'attendrai. Comme tous les Japonais, je suis venu accompagné. Pendant qu'une personne fait la queue, l'autre se dégourdit les jambes. Heureusement, aujourd'hui il fait doux et beau.

## Les camions arrivent

20 h, les camions arrivent. Ils s'arrêtent (l'un après l'autre) près d'une porte et les vigiles sortent pour les encadrer. Serait-ce... Oui, des flots de cartons frappés des inscriptions "SCPH-10000" sont transportés au sous-sol, près de 1 050 unités. On est

rassurés: tout le monde sera servi. Etrangement, tous les magasins n'ont pas été logés à la même enseigne. La vente sans réservation avait été autorisée récemment par SCEI (après pas mal de palabres) dans trois quartiers: Akihabara, Shibuya et Shinjuku. Dans le premier, on trouvait des points de vente limités à 150 ou 180 unités, d'autres à 300. Bref, cette diversité dans les stocks avait amplifié d'autant la

Les marchands ambulants se frottent les mains.



Une aubaine pour les SDF qui vivent du recyclage des cartons!





# LA RUEE !



Lui, il était le premier !



psychose de pénurie. Voici le premier signe comme quoi SCEI se développera de plus en plus en ligne, délaissant terme les points de vente

traditionnels, une manière efficace de maîtriser le circuit de distribution de PS2.

## Sur le trottoir glacé

Au fil des heures le public s'entasse. Il est déjà minuit, et Sofmap organise la queue. Une masse compacte se meut pour y prendre place (par deux, s'il vous plaît). Rapidement, une longue file se forme traversant plusieurs blocs...

L'attente va être longue.



Peu à peu, le sommeil gagne et on s'organise comme on peut.

## COMBIEN DE MACHINES POUR CE LANCEMENT ?

SCEI avait apparemment produit 2 millions d'unités. Restait à conserver le secret sur ce chiffre et même à entretenir les rumeurs. L'effet fut complet, avec un mouvement de foule le jour de la sortie. Sony pouvait alors offrir aux médias un spectacle impressionnant. Le fabricant compte produire 500 000 unités par mois. Ceux qui réservent sur le site Playstation.com doivent attendre deux semaines pour recevoir leur machine. Certes, la demande n'est pas aussi importante, mais cela permet de baisser le coût de fabrication exorbitant : on parle d'un milliard de dollars rien que pour la mise au point du processeur Emotion Engine. Une nouvelle version gravée à 0,18 micron serait attendue pour l'automne. Ses avantages seraient multiples (moins de surchauffe, plus compact, plus stable), et il devrait constituer le cœur de la version européenne.

Les médias étaient sortis en nombre.





## PLAYSTATION 2 : LA RUÉE !

Une Nec Duo-R alimentée par un groupe électrogène !

### LA PS2 EN CHIFFRES

Les chiffres concernant la journée du 4 mars communiqués par les principaux magasins :

- Réservations en ligne : 200 000 pour le 4 mars.
- Digicube (borne) + réservations en magasin : 200 000.
- En magasin (vente sans réservation) : 100 000.

Les chiffres officiels (du 4 au 6 mars) :

- Réservations en ligne : 360 000 dont 120 000 livrées.
- En magasin (ventes globales) : 620 000.

Soit un total de 980 000 unités ! SCEI compte atteindre 1,4 million d'unités vendues fin mars. Ces résultats seraient 10 fois supérieurs à ceux de la PS à son lancement !

Tsutaya, une chaîne de location et de vente de vidéos, rapporte une croissance par facteur 10 ou 5 de son business DVD (location et vente).



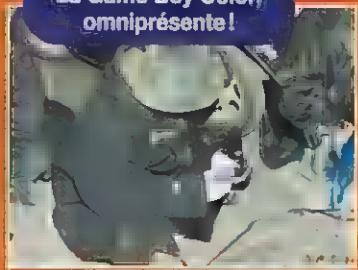
du quartier. La nuit sera longue. On se prépare à passer comme on peut. Les gens cherchent un bout de carton pour s'asseoir sur le trottoir glacé. Les pros sont venus avec couvertures,

chaises et tables de camping pour jouer. La palme revient à un groupe de joueurs venus avec une télé 14 cm, un groupe électrogène, des consoles (PS et Duo-R). Les marchands ambulants profitent de l'ambiance et vendent des aliments chauds bien réconfortants. Le magasin distribue aussi des patches chauffants. Vers les 7 h du matin (heure du lancement), les médias arrivent en force. Des nouvelles viennent de Shinjuku où la sortie s'est faite à 5 h : la fête allait bon train. Yodobashi, spécialiste de l'électronique et de l'informa-

tique, avait prévu le coup. Un premier stock de 4 000 unités (chiffre non vérifié) était en train de s'arracher. A Shibuya, SCEI avait organisé sa propre fête avec des PS2 en démo. La rupture de stock devait intervenir 50 minutes plus tard.

eux pour brancher enfin l'objet de leur convoitise. D'autres magasins se préparent pour leur ouverture à 9 h. Mais tous peuvent sourire après des mois de disette pour cause de marché en chute libre. Même Sofmap espérait une queue encore plus longue, la sortie de la PS2 explose celle de la DC en terme de volume et de mouvements de foule. SCEI a réussi son coup avec brio.

La Game Boy Color, omniprésente !



### UN MOMENT MAGIQUE

La valse des camions est toujours un moment magique. Voir les stocks entrer en magasin, c'est avoir l'objet de ses désirs à la portée de main. Rhaaa...



### Ça bouge enfin

Il est 7 h. Ça bouge enfin ! En s'approchant de l'entrée, les annonces pleuvent : "les stands sont en rupture de stock". Puis c'est au tour de certains câbles, puis du contrôleur Drum Mania... Pire, on apprend que le Multitap2 ne sera disponible que le 30 mars ! Enfin, tant qu'il y a Ridge Racer...

7 h 46, j'ai ma machine ! Les Japonais courent rentrer chez

Une partie de cartes.



Sans commentaire...







KIEN

MOTHO



PUMA®

PUMA.COM



# ONIMUSHA

Capcom lancera bientôt ce nouveau jeu sur Playstation 2 mais, semble-t-il, sans réellement utiliser les superbes capacités de cette console.

**PLAYSTATION 2**

● **Capcom/Été**

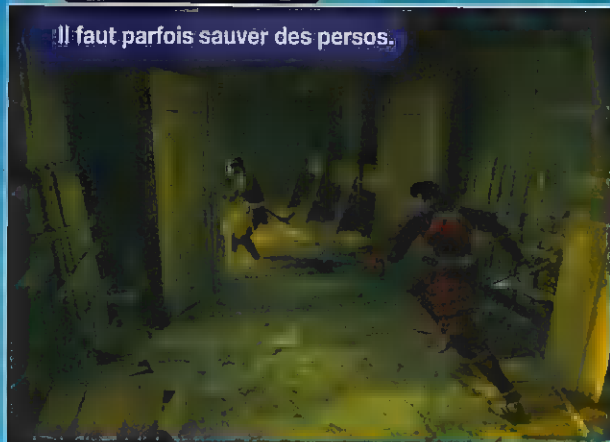


**V**oici un titre attendu. Malheureusement, toujours pas de version jouable ! Cependant, on a enfin eu droit à une vidéo présentant des phases de jeu. A première vue, le résultat est plutôt décevant. Capcom a apparemment repris ligne pour ligne le programme original de la version PS. Alors qu'on attendait un jeu dans le genre de Dino Crisis ou de Code Veronica avec un environnement totalement 3D, il semble

que l'on devra se contenter de décors en 2D. Enfin, ce n'est quand même pas mal, avec une qualité graphique en 2D rarement atteinte ! Les films (excellents) sont là pour faire avancer le scénario et donner du rythme à l'ensemble. Le maniement semble être identique à celui de Bio Hazard, la seule différence étant que les armes blanches permettent des combats plus fins, notamment avec la gestion de la garde. Sans être LE jeu tant attendu

utilisant les monstrueuses capacités de la PS2, Onimusha devrait offrir une jouabilité et un intérêt de qualité. L'expérience de Capcom en la matière n'est plus à démontrer. L'éditeur en a d'ailleurs profité pour annoncer un Bio Hazard sur la console, sans en montrer quoi que ce soit. Ça ne mange pas de pain et c'était de toute façon prévisible. Cette version sera-t-elle un remix de Code Veronica comme le rapportent les rumeurs de ces derniers temps ?

Il faut parfois sauver des persos.



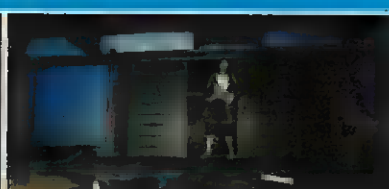
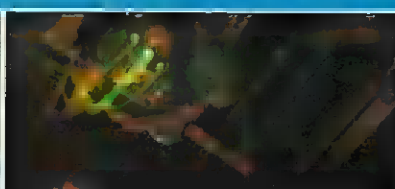
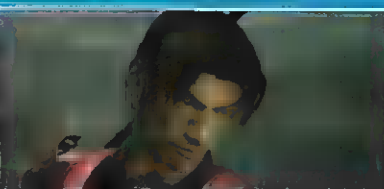
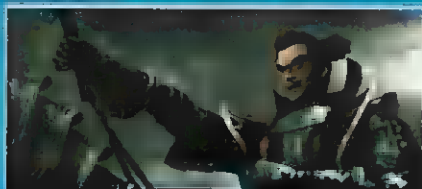
Le sang est omniprésent !



L'incrustation n'est pas toujours réussie.



Les passages de nuit sont fort nombreux.





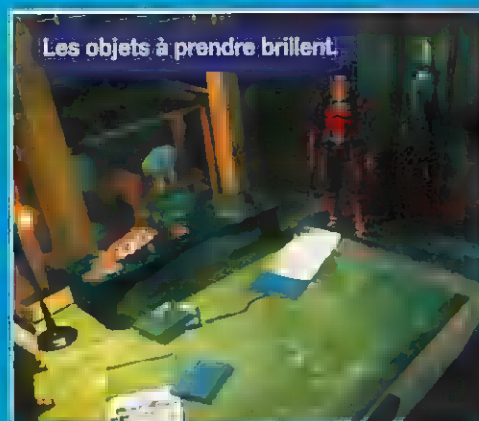


Pas de surcoût à la Bio Hazard 3.

Certains écrans sont superbes.



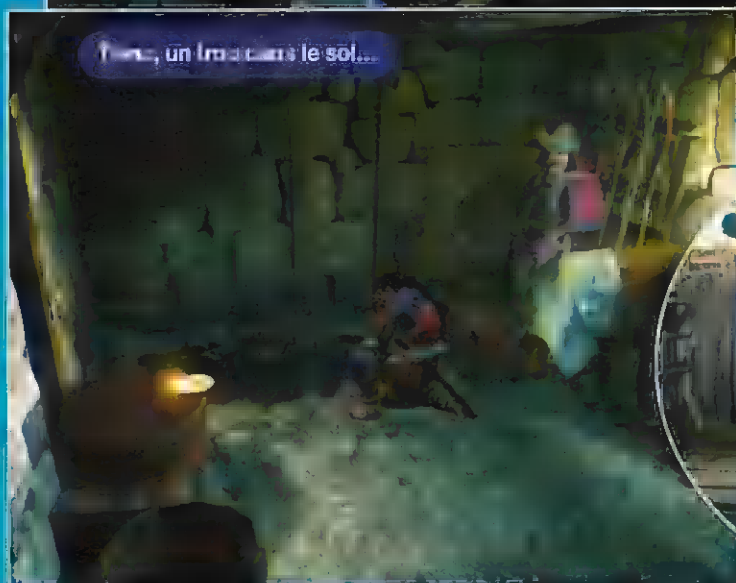
Encore un jeu qui va faire jaser.



Les objets à prendre brillent.



Là, vous êtes un peu coincé.



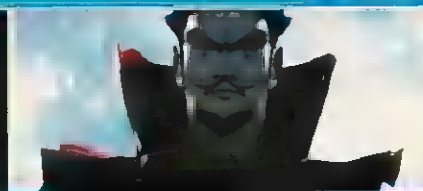
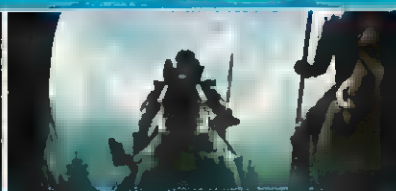
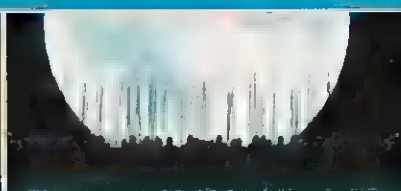
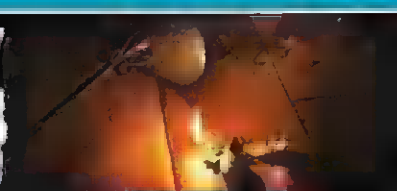
Fin, un lma dans le sol...



Un ennemi vient du plafond.



A la lumière des lucioles...





# GRAN TURISMO 2000

C'est très certainement le titre le plus attendu sur PS2. Son développement se poursuit sans trop se dévoiler.

PLAYSTATION 2

● SCEI/N.C.



Devenu la vitrine de SCEI, GT 2000 devait être présent au Festival. Il le fut, mais sous forme d'une démo qui n'en montrait pas trop. Attention donc au choc de la version finale ! Outre l'absence des

belles italiennes

comme Ferrari, pour cause de problème de licence.

Polyphony, par la voix de Kazunori Yamauchi (cf encadré), a confirmé la présence d'un second axe d'animation pour les voitures, un affichage en 60 images par seconde à l'arrivée de nouvelles disciplines comme les dragsters. Pas moins de 6 bolides de 500 polygones

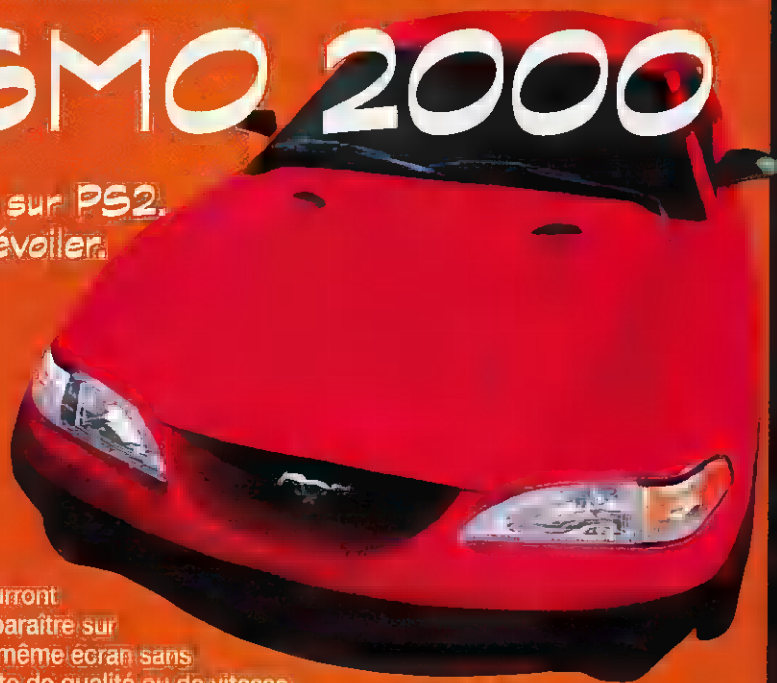
pourront apparaître sur un même écran sans perte de qualité ou de vitesse. Une seule de ces voitures ne pourrait même pas tourner sur PS1 ! L'accroissement de puissance est tel qu'un film mpeg2 pouvait tourner en fond et plein écran. Mieux, "l'Environmental Mapping" permet au décor de se refléter sur les voitures de manière hyper réaliste. Lors des séquences de chargement, des minijeux, comme des versions remises à jour de Motor Toons GP et Omega Boost, seraient présents. Au sujet de ces derniers, Yamauchi pense à de possibles conversions sur PS2. Le jeu comportera moins de circuits que GT2. Enfin,

toujours selon Yamauchi, le moteur de GT 2000 aurait atteint une certaine maturité. Si des améliorations peuvent encore être apportées dans le domaine de l'intelligence artificielle ou de la maniabilité, le moteur 3D atteint une quasi perfection.



## UN GRAND MONSIEUR

Vice-président de Polyphony Digital et père de Gran Turismo, Kazunori Yamauchi s'est fait la main sur la PS avec Motor Toons GP. Son œuvre a totalement révolutionné les courses automobiles 3D dans le jeu vidéo. Un grand monsieur possédant une profonde réflexion dans son domaine. A n'en pas douter, GT 2000 (version finale) devrait encore placer la barre très haut.



Le décor se reflète sur la voiture.



La démo tournait sur un circuit de GT2.



Les angles de caméra sont toujours bien situés.



La lumière du soleil est très réaliste.

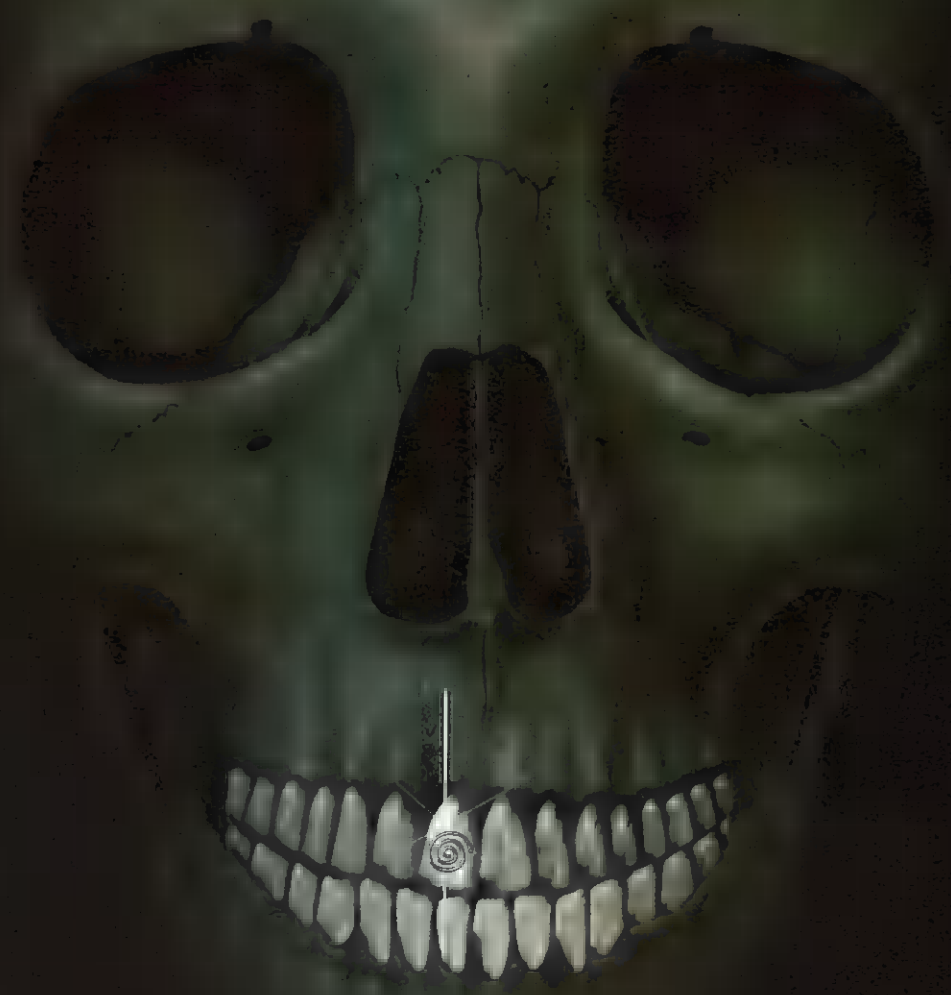


La version finale devrait surprendre.



# RESIDENT EVIL II

est désormais disponible sur Dreamcast.  
Souriez !



**CAPCOM**

INFO - LAMPE - FORMATS  
Hot-Line Indigo 0 800 09 11 64  
Hot-Line 08 36 68 94 95  
<http://www.virgininteractive.com>



© CAPCOM  
CAPCOM  
All rights reserved. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises. Virgin and Dreamcast are trademarks of Virgin Enterprises, Ltd.





# DEAD OR ALIVE 2

Alors que le jeu s'apprête à sortir aux US et en Europe dans sa version Dreamcast, curieusement, au Japon, ce sera sur Playstation 2 (dans un premier temps).

## PLAYSTATION 2

● Tecmo/30 mars

**R**ien ne vaît en bon tête à tête avec Tomonobu Itagaki pour faire toute la lumière sur ce titre ça ne peut plus attendre.

Quand a été décidée la conversion de DoA2 sur PS2 ?  
A la tête du Team Ninja, je dois aussi prendre en considération les directives qui viennent d'en haut, comme de bouger sur PS2. Décembre 99, on m'a demandé si DoA2 sur PS2 était possible. Au Team Ninja, j'ai étudié la machine pendant un mois, et j'ai su que c'était possible. Ayant l'une des toutes meilleures équipes en Assembleur (un langage de programmation) du Japon, si ce n'est du monde, on a reconstruit le moteur du jeu en un mois et demi.

Des bouts de DoA PS ont-ils été repris ?

Non, tout a été fait de zéro. Tout le monde vous dira que développer sur PS2 est difficile. Nous, on dit que ça dépend de l'équipe que vous avez. L'adaptation a été facile, d'autant que la machine possède un sacré potentiel. La version actuelle est à 30 % de son développement et on sera fin prêts le 30 mars.

Pourquoi pas la version DC d'abord ?

On a déjà terminé la version US et bientôt la Pal. Elles sont incroyables ! On a exploité la machine à fond. Au Japon, la décision ne vient pas de moi. Plus que pour le business, j'ai une passion pour les nouvelles technologies. La PS2 en est une, et elle présente un challenge intéressant. Attention, la DC n'est pas mauvaise. Au contraire ! On peut faire des merveilles avec quand on veut s'en donner la peine. Pour preuve, notre DoA2 est supérieur du point de vue du jeu à tous les premiers jeux de baston de la PS2. La version DC sortira un peu après celle de la PS2. Ensuite, nous

voudrions explorer le Dolphin et le X-Box. Comme on travaille en Assembleur, on peut s'adapter à n'importe quoi.

Quelles différences entre les versions DC et PS2 ?

Rien ne changera. DoA2 présente une jouabilité et un moteur de combat très matures. Il n'y a pas mieux actuellement, et il sera difficile de faire mieux.

Ensuite, les modes de jeu sont très complets. On a travaillé dessus pendant 13 mois, du temps de la Naom. Seuls les graphismes devraient être un peu meilleurs sur PS2.

TTT et DoA2 sortent en même temps ?

Oui, les deux jeux vont sortir le même jour. On ne le fait pas exprès. On avait fixé cette date depuis le début. C'est Namco qui a pris du retard. On a pensé, à un moment, aller les aider pour terminer leur jeu. Sérieux ! Mais bon... Ça ne va vraiment pas pourquoi ils prennent tant de temps, surtout quand on sait qu'ils utilisent le programme de la version System 12 tel quel. Enfin...

Pourquoi Tekken a-t-il devancé DoA sur PS ?

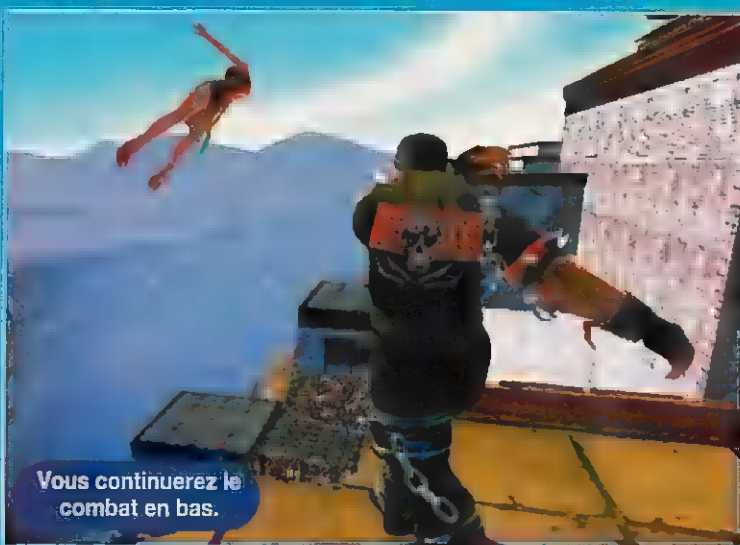


Tomonobu Itagaki est devenu en quelques années, l'un des tout bons du combat 3D. Heureux Tecmo.

Notre DoA possède un niveau supérieur à Tekken dans le domaine du combat 3D. La supériorité de Namco tient à son marketing et à l'image de Tekken. Cette fois on a mis le paquet pour offrir un niveau de réalisation et de jouabilité maxi. Oui, l'herbe dans TTT est impressionnante. Je pense en l'admettant, histoire de...

Les projets futurs ?

Après cette conversion, je vais de suite m'attaquer à Ninja Warriors sur PS2. C'est la suite de Ninja Gaiden, un de nos plus gros hits. Ce sera un jeu d'action 3D tirant partie de l'expérience accumulée sur DoA. Les deux jeux partagent un univers commun, celui de ninjas. Ensuite, pourquoi pas un DoA3, j'y pense, mais ce sera d'abord en arcade et sur le hardware qui sera le mieux adapté.



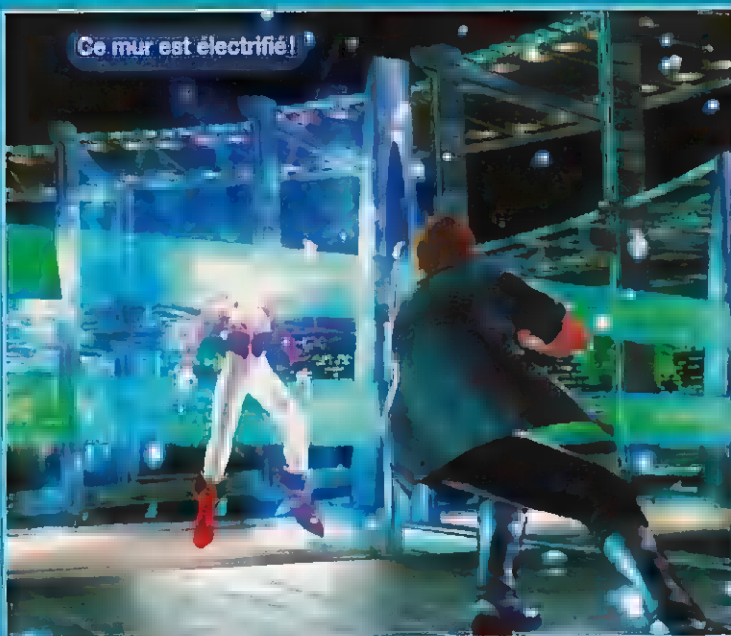
Vous continuerez le combat en bas.



Au programme, poitrines et petites culottes!



Ce mur est électrifié!



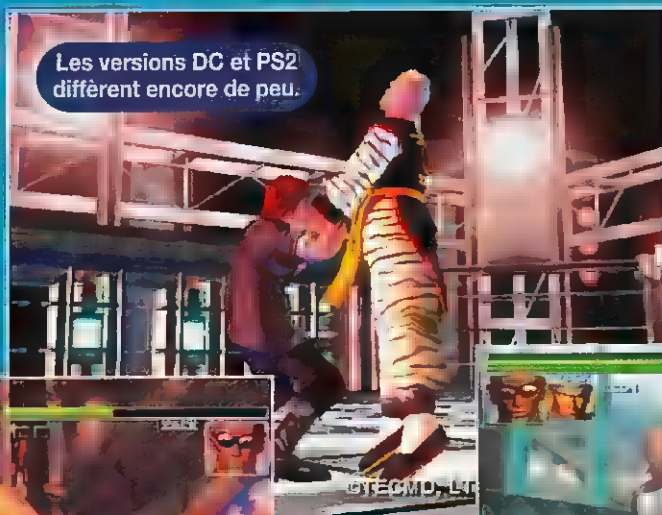
Le relief est omniprésent.



DoA2, tout est vraiment en 3D.



Les versions DC et PS2 diffèrent encore de peu.



La jouabilité rappelle celle de Virtua Fighter.



Les contres s'enchaînent.



DoA2 affiche plus de deux combattants en même temps.



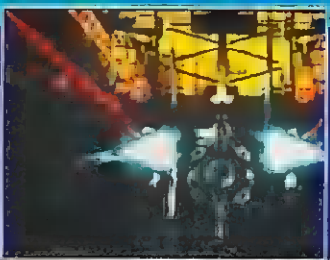
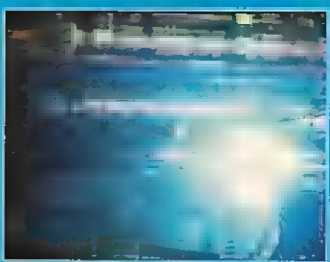
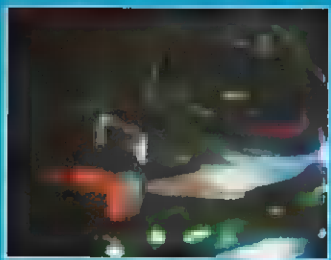
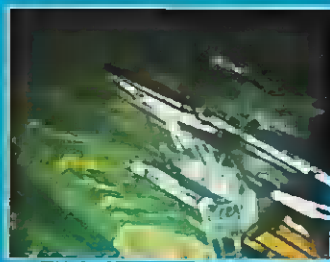


# SILPHEED 2

Après *Gradius*, une autre légende du shoot peut-être moins connue est de retour ! Il faut avouer qu'on ne l'attendait pas.

## DU GRAND SPECTACLE

**SILPHEED**  
シルフィード



**S**ilpheed fut une des perles du Mega-CD (enfin, on l'aimait ou non), sa suite fait bond sur PS2. Développé par Game Arts, le jeu sera publié par Capcom au lieu de ESP (de l'eau dans le gaz ?). Certes, sur 32 bits, on a eu de grands titres comme *Ray Storm* (Taito) ou *Radiant Silvergun* (Treasure), mais rien à faire, la foule n'était plus excitée par ce genre, contrairement au temps des 16 bits. C'est dans ce contexte que Game Arts a décidé de ressortir son hit sur 128 bits, après tant d'années

de silence. Plus qu'une suite, il apparaît comme un remix de l'original. En effet, on découvre la même intro que dans le jeu Mega-CD, mais remise au goût du jour. Un grand spectacle ! Du reste, spectacle est le mot juste pour qualifier ce titre. Comme son grand frère, *Silpheed 2* se présente comme un *Ride à la Galaxian*. Le jeu se déroule la manière d'un film, avec la partie shoot en plus. Dommage tout de même qu'avec la puissance disponible, on ne soit pas en face d'une sorte de méga *Starfox* avec une certaine dose de liberté de mouvement. Surtout quand on sait combien le concept de *Silpheed* s'y prête parfaitement. Pour l'instant, le jeu s'annonce en scrolling vertical avec une jouabilité 2D et des effets 3D. Il faudra attendre de connaître les innovations que Game Arts compte inclure pour se faire une idée plus précise de ce *Silpheed 2*. Oui, c'est vrai, il en faut pour tous les goûts.



Le jeu conserve une présentation classique.

**PLAYSTATION 2**

● Capcom/Été



Il y a des silhouettes qui rappellent d'excellents souvenirs

3 façons de jouer

Des centaines de façons de sauver le monde.



John McClane est de retour.



ACTION / ADVENTURE



CONDUITE EXTREME



TIR D'ÉLITE



[www.diehardtrilogy2.com](http://www.diehardtrilogy2.com)



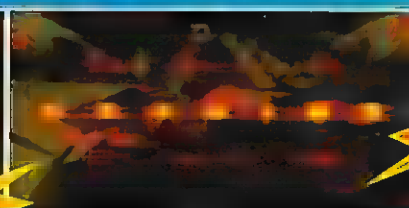
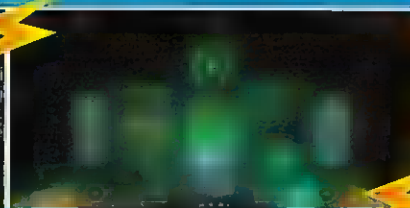
## GRADIUS III &amp; IV

Rhaaaaaa ! Enfin un nouveau Gradius ! Ce shoot légendaire a fait ses débuts en arcade en 1985. Depuis, la série n'a pas loupé une seule console, ou presque.

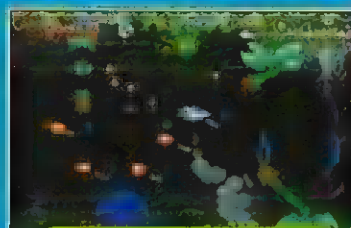
**S**ur Playstation, ce sont le troisième volet (1989, arcade) et le quatrième (1999, arcade) qu'on retrouve. Chacun contient une dizaine de niveaux. L'ensemble a une apparence 2D avec l'éternel design de la saga.



GRADIUS II



Gradius III. Stage 7.  
Un boss légendaire !



Gradius III. Stage 8. La PS2  
offre de la profondeur.

son scroll horizontal. Exit donc le démo en 3D aperçue brièvement au dernier Tokyo Game Show. Chaque épisode propose un film d'introduction en images de synthèse d'une grande qualité. Le reste se

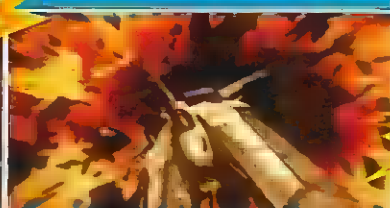
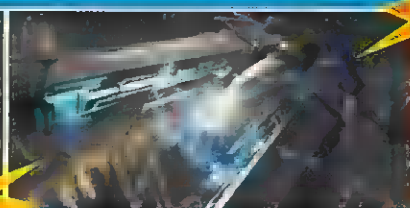
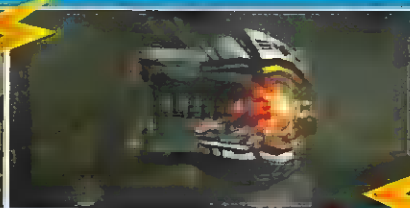
déroule suivant un schéma bien connu des fans de Gradius. Le système d'armement a été conservé intact. Les options viennent toujours grossir votre puissance de feu. Les boss de légende sont eux aussi toujours

présents pour tenter de vous barrer la route. Mais, cette fois, les graphismes sont d'une grande qualité, sans pour autant sacrifier l'esprit de Gradius. La 3D est là aussi pour donner des effets très dynamiques. Un mode spécial pour joueur débutant sera inclus (avec des Continus infinis). Les modes Stage Select, Sound Test et Boss Battle sont de la partie. Enfin, Konami proposera un High Score Ranking, via sa page Internet. Maintenant, quand un Gradius 3D qui exploite à fond les capacités de la PS2

Gradius III. Stage 2.  
Que de bulles !



GRADIUS IV



Gradius IV. Stage 2.  
Inspiration Nemesis.



Gradius IV. Stage 2.  
Configuration classique  
de boss de fin.

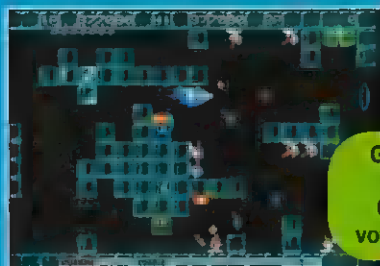


Gradius IV. Stage 3.  
Icebergs et bulles 3D !

PLAYSTATION 2

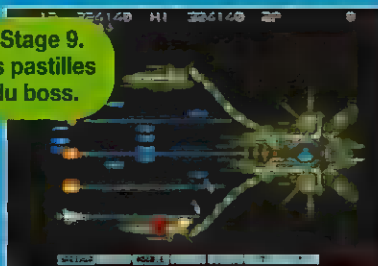
● Konami/Fin mars



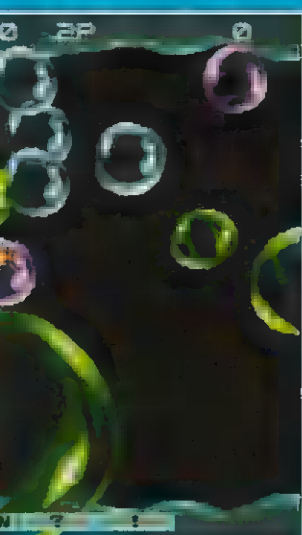
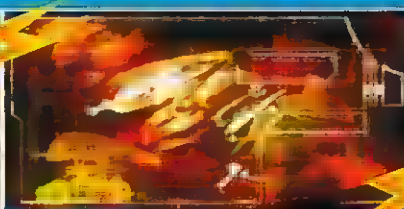


Gradius III. Stage 9. Cherchez votre chemin.

Gradius III. Stage 9. Détruisez les pastilles au centre du boss.



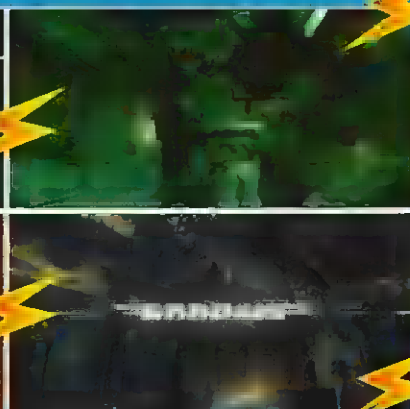
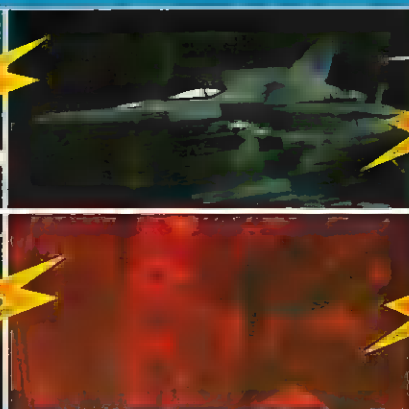
Gradius III. Stage 10. Des similitudes avec R-Type ?



Gradius IV. Stage 4. Océan de lave déchaîné.



Gradius IV. Stage 5. Une figure bien connue des Gradius !



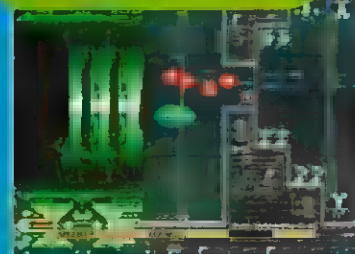
Gradius IV. Stage 6. A quand un nouveau Nemesis ?

Gradius IV. Stage 6. Gradius a conservé son âme. Ouf !

Gradius IV. Stage 8. Les boss font parfois du morphing.



Gradius IV. Stage 9. Pas facile tous les jours.



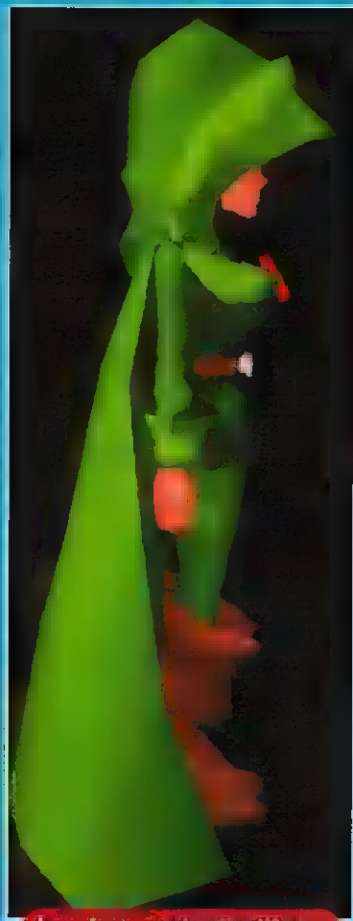
## ET GRADIUS 3D ?

En arcade, Konami avait présenté lors du Jamma Show de 96 (puis sorti) un Gradius entièrement en 3D, dans lequel on voyait son vaisseau de derrière. Il s'appelait Gradius Solar Assault, et le tout était bien sûr en arcade. Les contrôles se faisaient via un joystick. Eh bien, il se pourrait bien que ce jeu sorte sur PS2 dans une version entièrement remise à jour !



# MAXIMO

Présenté lors du PS2 Festival avec la douce musique de Ghost'n Goblins (1985 en arcade), Maximo signe le retour de Capcom dans le jeu d'action.



La princesse du cimetière...

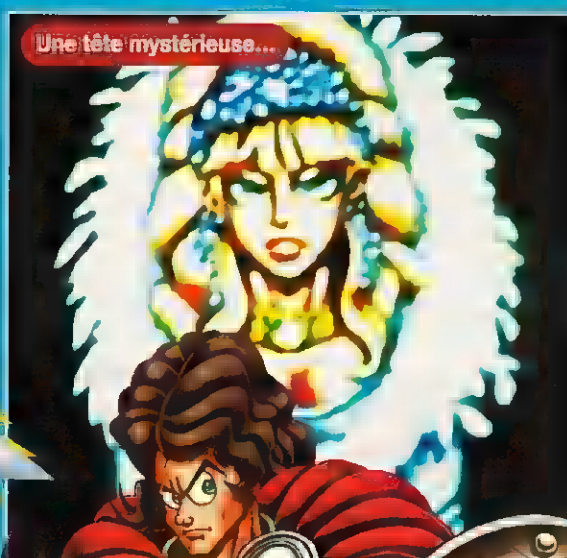
**C**onsidérant que Ghost'n Goblins appartient au passé, Maximo vient ouvrir une nouvelle série en s'inspirant de son grand frère. On retrouvera donc nombre d'éléments de GinG aménagé à la sauce 3D, selon un concept proche de Mario 64. Sous le coup de magies diverses, le héros pourra se transformer en différentes créatures. Sinon, le but du jeu ne change pas, il faudra une nouvelle fois pourfendre une horde de

créatures de nuit du style zombies, à grands coups d'épée et de bouclier. Ce dernier permet de se protéger mais aussi d'attaquer. Maximo pourra en effet le lancer sur ses adversaires. Le jeu sera orienté grand public mais devrait inclure des bonus pour contenter les joueurs les plus doués. Par exemple, terminer le plus vite possible, sans Continuer, sans encaisser de dommages, avec l'épée seulement, sans utiliser les items, sans les mains... Bref,

Capcom pense explorer diverses voies. Inutile de préciser que chaque challenge devrait donner droit à des surprises intéressantes. Enfin, le jeu proposerait une foule d'énigmes profitant de la 3D. Capcom hésite encore à rebaptiser Maximo en Arthur pour faire un lien avec Ghost'n Goblins, rien que le légendaire thème musical a su éveiller l'intérêt des vétérans. Un titre à suivre donc de très près au sein de la ludothèque PS2 en préparation.



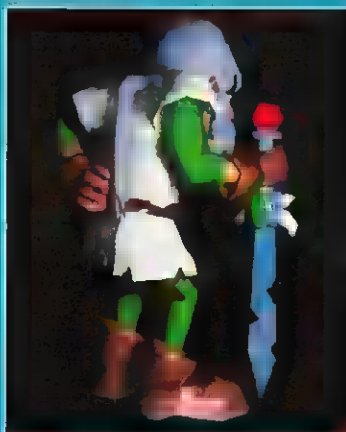
Roi ami ou maléfique ?



Une tête mystérieuse...



Le design a été assuré par Susumu Matsushita.



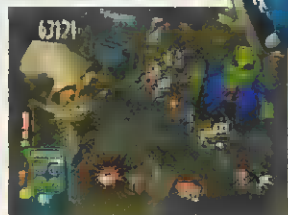
Maximo aurait-il pris un coup de vieux ?

PLAYSTATION 2

● Capcom/N.C.



Vous avez eu assez d'imagination pour le construire.  
Aurez-vous assez de courage pour l'essayer ?



Amusez-vous en créant, gérant, et testant votre parc d'attractions.



[www.themeparkworld.com](http://www.themeparkworld.com)



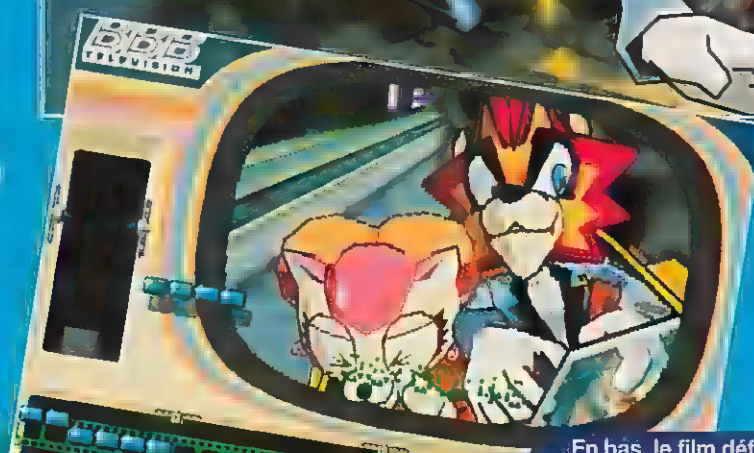


# BE ON EDGE

Sans être une révolution technologique digne de la PS2, Be On Edge fut très certainement le meilleur jeu présenté lors du PS2 Festival.

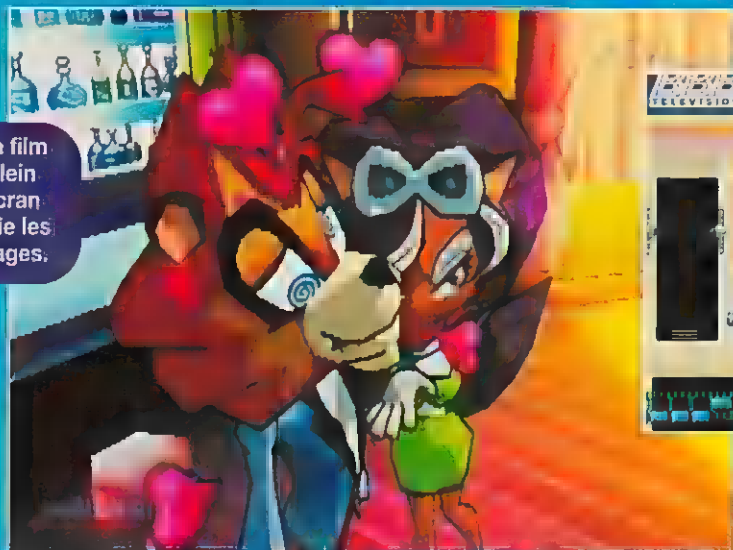
**A**lors que la plupart des titres présentés se caractérisaient par une réalisation moyenne ou un manque flagrant de créativité, ce BOE est tout l'inverse. Son concept s'inspire de Parappa avec une excellente touche personnelle. En bas de l'écran, une barre en forme de film défile horizontalement. Elle est sectionnée en cubes par groupe de 8. Les quatre boutons du pad gèrent des rythmiques différentes. Chacune correspond à un nombre de cubes : 1, 2, 3 et 4. Il faut alors entrer en phase avec le fond musical pour créer

son propre morceau. Seule contrainte, respecter les sections de 8 cubes. Il faut donc élaborer des combinaisons à partir des quatre boutons. Une jauge sur le côté gauche mesure votre performance, un peu à la manière de Beatmania. Au centre défile un dessin animé en 3D. Les séquences qui le composent dépendent de vos combinaisons. On est donc à la fois musicien et metteur en scène. L'aspect visuel est réussi avec une sacrée ambiance. Le jeu requiert cependant un peu d'apprentissage.

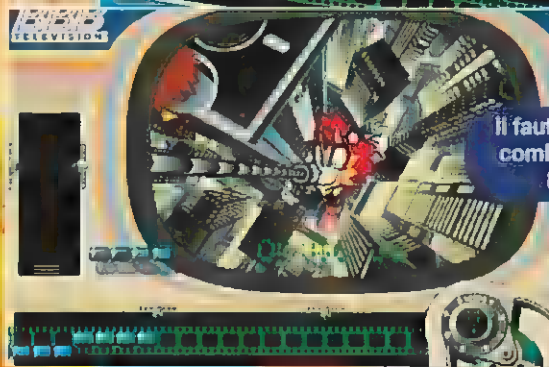


En bas, le film défile de droite à gauche.

Un film plein écran relie les stages.



Il faut réaliser des combinaisons de 8 blocs.



Malgré les apparences, le tout est en 3D.

PLAYSTATION 2

● SCEI/Printemps

L'action varie en fonction de vos faits et gestes.



# TEKKEN TAG TOURNAMENT

Initialement développé pour l'arcade sur System 12, ce nouvel épisode de Tekken est enfin réapparu dans le planning des sorties sur PS2.



Bruce Lee est vivant !



Le soleil se couche.



La remise à jour graphique est inouïe.



Coup de pied projection arrière !

**L**a version du Playstation Festival était sans surprise puisqu'on retrouve le même jeu qu'en arcade avec les mêmes qualités (jouabilité bien rodée, graphismes fouillés et splendides) et les mêmes défauts (moteur 3D vieillissant et seulement deux combattants sur un même écran). La splendeur du visuel devrait faire oublier les carences techniques d'une conversion trop fidèle

l'arcade. La PS2 aurait pu offrir un jeu grandiose tant elle explose en performance le pauvre System 12. Alors... succès assuré ? Cela aurait pu être le cas si le hasard du calendrier ne l'avait pas mis en face de Dead or Alive 2 (le jeu de Tecmo dépote méchamment à tous les niveaux). Le fait que ces deux titres sortent le même jour sur la même console devrait sans aucun doute faire au moins un mort, au pire deux.

Surtout que Dead or Alive 2 n'est pas un client à prendre à la légère. Ce titre est considéré par beaucoup au Japon comme supérieur tant du point de vue technique qu'en terme de jouabilité. Certes, la renommée des Tekken joue en faveur de Namco, mais cela sera-t-il suffisant ? Réponse le 30 mars prochain. A n'en pas douter, au Tokyo Game Show du 31 (le lendemain donc), la bataille des communiqués va faire rage...



Il y a de l'électricité dans l'air !



La lame est passée par là !



Le système n'a pas évolué.



Law, fan de Shara ?

PLAYSTATION 2

● Namco/30 mars



# WORLD SOCCER 2000

Malgré de nombreuses commandes, le jeu semble plutôt décevant compte tenu des possibilités de la console.



PLAYSTATION 2

Konami/Printemps

**R**eporté par Konami au printemps, World Soccer 2000 pour le moment, pas mal déçu. Les graphismes ne sont pas très dignes de la machine et on se croirait presque devant une version N64. Dommage quand on sait que Konami est capable de bien mieux dans ce domaine. En tout cas, il est loin derrière Virtua Striker sur Dreamcast. À noter que EA aurait sous son coude un FIFA impressionnant sur PS2. Une sacrée mauvaise nouvelle pour Konami! Le jeu tourne néanmoins à 60 images par seconde, offre une multitude de commandes accessibles

par des combinaisons de boutons. Par exemple, appuyer 2 fois rapidement sur X permet de réaliser une feinte. Le Success Mode a été conservé

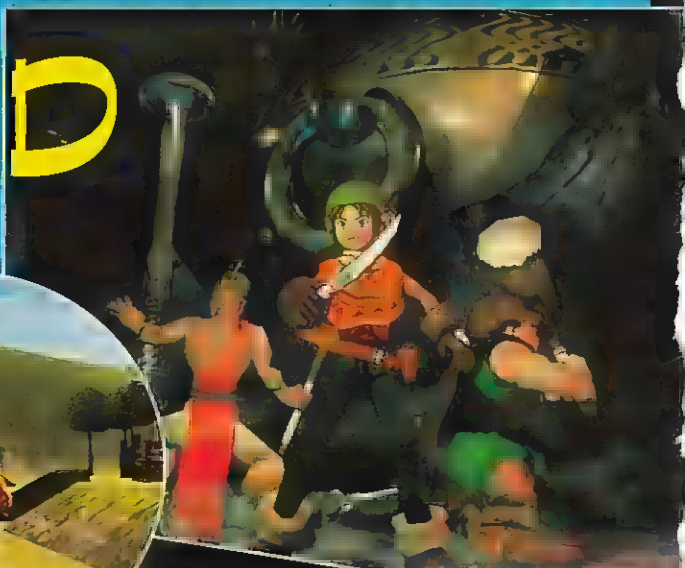


# DARK CLOUD

Ce jeu égalera-t-il la magie de Zelda 64 ?

**D**éfaut d'une version jouable, voici de nouvelles photos sur ce RPG/action dans la ligne directe de Zelda sur N64. Selon une légende locale, un dieu maléfique des ténèbres a détruit le monde. Plus qu'une légende, il semble bien que ce soit une réalité et l'héros — vous, donc — doit y remédier. Pour cela, il doit arpenter les donjons afin d'y retrouver des portions de ce monde. Par la suite, il pourra les disposer à

sa guise (toujours à votre donc) sur une carte. Il sera ainsi possible de créer son propre monde. C'est le thème et le concept fondamental de ce jeu qui s'annonce à la fois magnifique et surtout très intéressant.



PLAYSTATION 2

SCEI/Hiver



# GUNGRIFFON BLAZE

La démo dévoilée avait pour but de montrer les capacités de la machine.

**C**onnu des possesseurs de Saturn, ce shoot en 3D libre vous met aux commandes de robots dans un monde 3D totalement ouvert. On les voit voler,

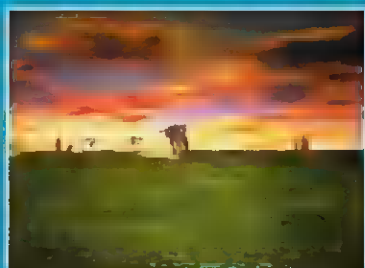
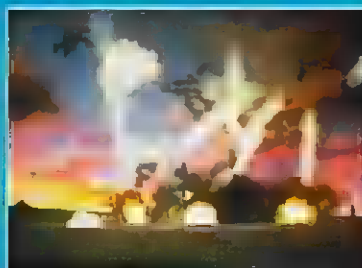
glisser à la manière d'overcrafts et tirer partout (en l'occurrence sur des tanks). Techniquement, c'est impressionnant et on se dit que ça va être chouette. Du

point de vue jouabilité, on se pose des questions (un peu comme au temps de la Saturn). Prenez Quake Arena en terrain plat et ouvert : donnez la possibilité au perso de voler ou de glisser à fond sur le sol ; considérez un minimum de 10 persos sur un même stage : vous aurez une

**PLAYSTATION 2**

● **Capcom/Fin oo ?**

bonne approche du jeu. Mais c'est Game Arts et on croise les doigts.



# DISNEY ALL STAR

Coopération japo-américaine étonnante pour le développement de ce nouveau jeu sur PS2 !

**N**on loin du Playstation Festival, Square avait invité la presse (l'espace de 15 minutes) pour dévoiler les termes d'une coopération que le Japonais a établie avec l'Américain Disney Interactive. Les représentants de ce dernier étaient présents. Le but : développer ensemble, à 50/50, un jeu sur PS2. Le titre provisoire est Disney All Star et ce sera un RPG 3D. Le projet serait dirigé par Tetsuya Nomura, le designer des persos de FFVIII. Il a débuté sur les monstres de FFV, puis FFVII et Parasite Eve. Il a aussi supervisé des séquences de

film de FFVIII. Là où ça cloche, c'est la collaboration elle-même. Pourquoi Square a besoin de Disney et inversement. Les deux compagnies ont des philosophies de création et de développement radicalement différentes. Mieux, Tetsuya Nomura ne colle pas vraiment à l'image de Disney. Il a du reste annoncé que des personnages de Final Fantasy pourraient être présents dans le jeu (sic). La seule démo présentée (un Goofy en action...) a fait la presse japonaise de se demander unanime : qu'est-ce qui leur prend ?

**PLAYSTATION 2**

● **Square/Disney/oi**



15 minutes pour une annonce surprenante.



# EXTERMINATION

Le créateur de nombreux hits dont Bio Hazard, Rockman ou Ghost'n Goblins nous concocte un nouveau jeu prometteur. C'est Capcom qui va être content !

**D**epuis ses débuts chez Konami en passant par Capcom, Fujiwara est devenu une célébrité dans le monde du jeu vidéo nippon. Il a quitté son dernier éditeur pour fonder Whoopie Camp. Voici qu'il développe désormais, en collaboration

étroite avec SCEI, par le biais d'une sorte de "joint venture" nommée Deep Space. Présenté comme un "Panic Action" Game, Extermination n'est autre qu'un Bio Hazard en 3D, mettant en scène de joyeux aliens gluants. Graphiquement, le jeu

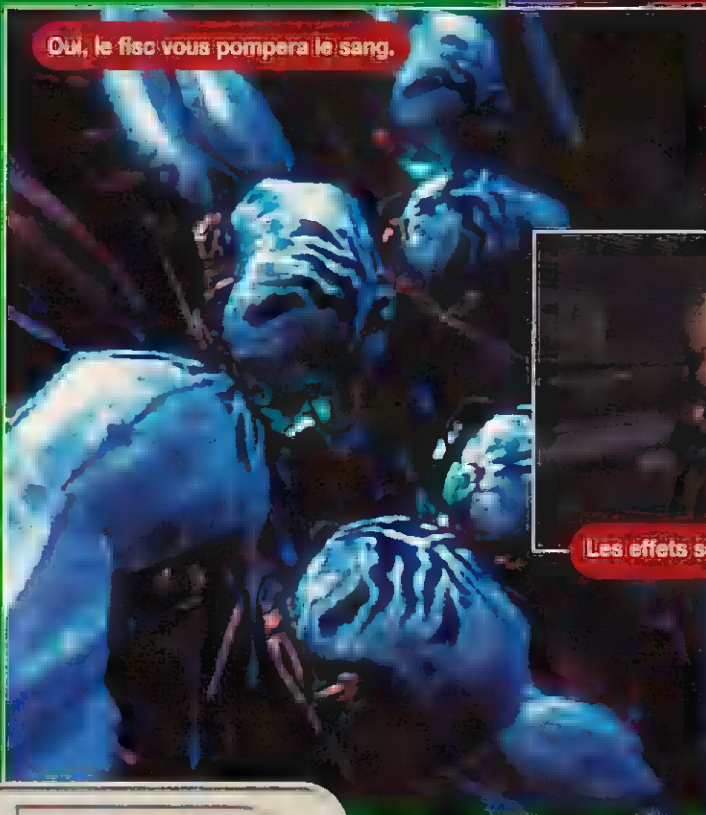
devrait tirer partie des capacités de la machine, notamment dans le domaine de la lumière. Pour le reste, il est encore trop tôt pour avoir des détails sur ce jeu dont la sortie n'est pas encore fixée. Fujiwara a insisté sur le fait que son titre est étudié pour susciter

la panique chez le joueur. Par exemple, dans certaines scènes, le héros est poursuivi par une horde de vers luisants. Miam ! Fujiwara possède une sacrée expérience dans le domaine du jeu d'action. Il faut donc s'attendre à une jouabilité béton.

Genre de passage délicat !



Oui, le flic vous pompera le sang.



Les effets spéciaux vont dépoter !



Les scènes choc ne vont pas manquer.



PLAYSTATION 2

● SCEI/N.C.

Le père de Bio Hazard est de retour.





LE SANG  
VA  
COULER...



- 16 000 produits informatiques, jeux vidéo et DVD
- Plus de 120 grandes marques au meilleur prix
- Paiement sécurisé par carte bancaire (système SSL) ou par chèque
- Livraison à domicile

Pour tout renseignement, appelez nous  
au ☎ 825 019 029 (0,99 F TTC/minutē)

[www.rueducommerce.fr](http://www.rueducommerce.fr)



LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Tarifs du 24/03/2000 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation. Photographie réalisée en décor reconstitué. Photos non contractuelles.



# REISELIED

Beaucoup de titres étaient absents lors du PS2 Festival. Reiselied, fraîchement dévoilé, en faisait partie. Destiné au départ à la PS, le voilà à présent sur PS2, un schéma devenu classique.

PLAYSTATION2

Konami/Juillet

## DEMI PRESSION

Interrogé au sujet des boutons analogiques du pad de la PS2, Horigami répond que le jeu ne sera pas compatible. Et de rajouter que, selon lui, il ne voit pas comment ces boutons pourraient être utilisés, car il est quasi impossible de doser la pression.

**D**éveloppé par KCF East (Konami) sous la direction de Atsushi Horigami (Dance Dance Dance, Dual Monsters), ce jeu a vu son développement débuter deux ans auparavant. On incarne un jeune musicien appelé par le roi d'un petit royaume insulaire paisible. Celui-ci lui a demandé de composer et jouer un morceau en l'honneur du mariage de sa fille. Arrivé sur l'île, le héros comprend rapidement qu'un mystère pèse sur ses habitants. Il voudrait bien déguerpir au plus vite, mais les événements s'enchaînent et notre musicien se verra plongé dans une aventure inextricable.

## Dragon ou souris ?

On se déplace librement, à la Zelda, dans un univers entièrement en 3D. Les moments de la journée défilent et la météo varie. Une multitude d'événements ont lieu aux quatre coins de l'île.

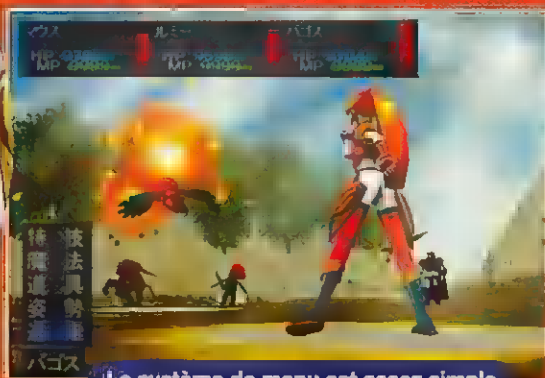
parfois simultanément. Le joueur devra faire son choix. En effet, si le début et la fin du jeu restent les mêmes, le joueur pourra décider du déroulement de son aventure. Les ennemis qu'on devra affronter sont de différentes natures : grands (des dragons de 10 m de haut !) ou minuscules (des souris...). Selon le niveau d'expérience du héros, la nature du terrain et une dose de hasard, les batailles prennent une tournure différente. On peut ainsi se retrouver dans un face-à-face des plus classiques, être encerclé ou encercler l'ennemi. Chacun de ces cas présente des avantages comme des inconvénients. Par exemple, une fois encerclé, il est difficile de fuir. De même, l'utilisation de la magie va être influencée par les circonstances. Certains sorts fonctionnent sur toute une zone, alors que d'autres touchent un individu. Les forces élémentaires sont de la partie, et leur bonne gestion sera vitale. Par ailleurs, le héros est aidé dans sa quête par une guitare

vivante, qui viendra lui prodiguer des conseils et des aides.

## La bonne affaire

Outre les multiples effets spéciaux en temps réel, le jeu propose un zoom pour mieux suivre la progression du héros. Les menus s'ouvrent comme dans Windows. Une équipe est constituée de trois personnages mais on peut la composer à loisir au fur et à mesure des rencontres. Qui dit musique chez Konami, dit Beatmania. Eh oui, le jeu est compatible avec la guitare de Guitard Freaks ! Un certain nombre de minijeux sont aussi prévus. Sans être le RPG du siècle, Reiselied sera le premier de son genre à sortir sur la console dont on n'exploite pas tout le potentiel. Une bonne affaire en perspective pour Konami quand on sait qu'à la sortie de chaque nouvelle console, 30 à 40% des possesseurs de la machine achètent le premier RPG qui sort.

Cette magie de zone protège l'équipe.



Le système de menu est assez simple.



L'ennemi est coincé au centre.







Certaines rencontres sont imposantes.



En rouge, une jauge de temps à la Final Fantasy.



On pourra tourner l'écran horizontalement.



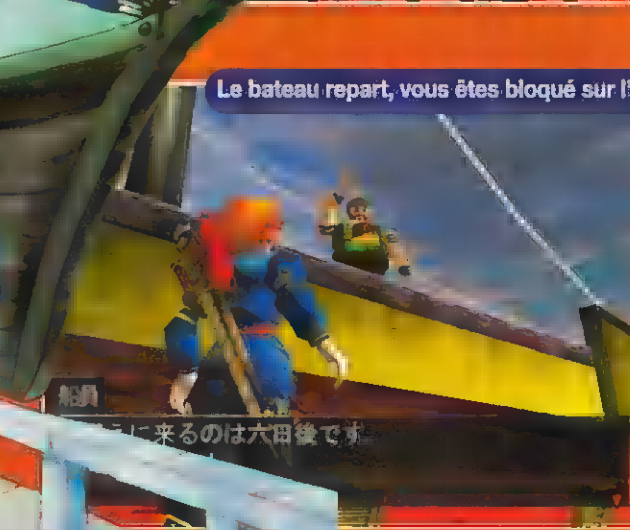
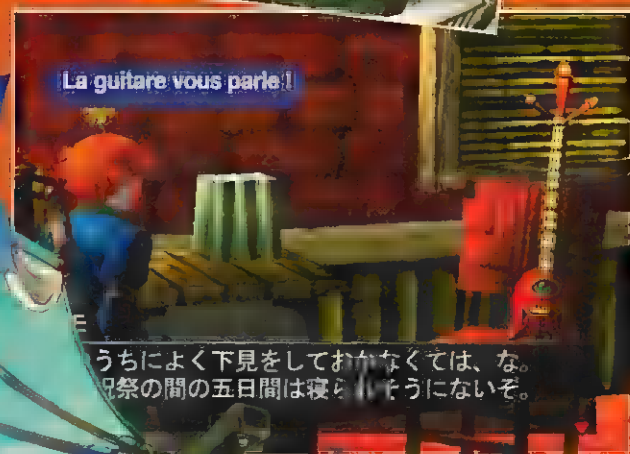
Les villes sont assez bien détaillées.

Konami a fait le choix de rester dans un design animé.

La guitare vous parle !

うちによく下見をしておかなくては、な。祝祭の間の五日間は寝られそうにないぞ。

Le bateau repart, vous êtes bloqué sur l'île.





# ANIMASTAR

アニメスタ-  
ANIMASTAR



Ce jeu tient une place particulière dans la ludothèque de Sega puisqu'il sera le premier à sortir, à la fois sur Game Boy Color et sur Dreamcast. Mieux encore, il sera possible d'échanger des données d'une console à l'autre.

**C** le titre se présente comme un Pocket Monster, avec deux types de créatures : Anima et Minima. Les premières sont au nombre de 100 qu'on peut monter à 180 par le biais de croisements. Les secondes sont une vingtaine, mais ne peuvent pas être élevées au contraire des Anima. Pour capturer des Anima, il faut bien les étudier et recueillir un maximum d'informations dans les villes traversées. On peut alors

établir un plan et l'apporter dans un établissement qui se chargera d'aller capturer les bestioles à votre place. Suivant vos choix, l'équipe reviendra bredouille, porteuse de nouvelles infos ou avec l'animal. On peut utiliser un Minima pour débusquer un Anima déterminé. Une fois la créature attrapée, le joueur devra l'amener à sa ferme où il pourra l'entraîner ou la croiser avec une autre bestiole. En gagnant de l'expérience, un Anima peut atteindre différents niveaux (Super et Ultra Level). Le but ultime du jeu est de

concourir dans des courses afin de devenir champion, un peu comme dans les courses hippiques. Il existe 5 catégories de difficulté croissante, 4 revêtements de piste différents. Chaque Anima développe une psychologie personnelle et des capacités physiques. Le joueur devra bien les étudier pour espérer triompher. Un mode permet 4 joueurs de s'affronter dans les courses. Le VM est géré pour collecter les créatures dans une sorte d'album ou pour les échanger avec un ami.



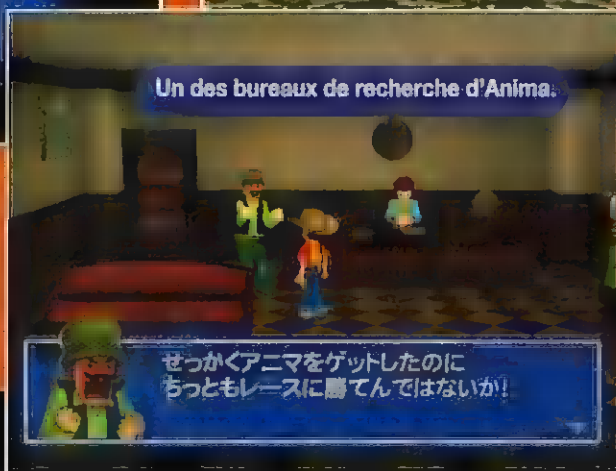
我々はアニマに気づかれずに、ひしるへ回りこむことができた。



Vous faites vos recherches et... hop dans la poche !



On se promène en quête d'info.



Un des bureaux de recherche d'Anima.

せっかくアニマをゲットしたのに、ちっともレースに勝ててはいないが！



Celui-là a mauvais caractère.

DREAMCAST

● Aki/Juin



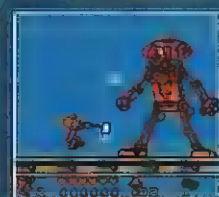
# SPIROU

GAME BOY COLOR

VU À  
LA TÉLÉ

INCARNE SPIROU ET BATS-TOI  
CONTRE L'INVASION DES ROBOTS !

ADAPTÉ  
DE LA BD  
"SPIROU CONTRE  
CYANURE"



www.ubisoft.fr

www.ubisoft.fr

DUPUIS

Ubi Soft



INFOS, TRUCS & SOLUTIONS  
08 36 68 46 32  
2.29€/MIN  
3615 UBI SOFT



# ADVANCED WORLD WAR

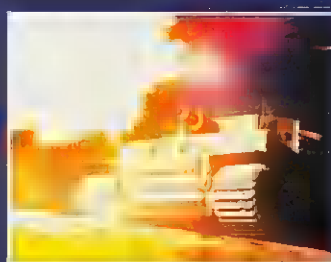
L'un des tout meilleurs wargames sur console vient d'être porté sur Dreamcast. Il reprend, en gros, le système développé pour la version Saturn avec toujours pour thème, la seconde guerre mondiale.

**DREAMCAST**

● Sega/30 mars

## ARRÊTE TON CHAR !

Ce wargame met aux prises les armes développées durant le conflit. Ici, un Sherman américain se fait allumer par un Tigre allemand.



On déplace des troupes sur une carte 2D divisée en hexagones. Les batailles se déroulent à travers des superbes séquences 3D où le joueur devient spectateur de ses choix tactiques. On note tout de même des innovations. Les moments de la journée défilent comme dans la réalité, de même pour le météo (conditions climatiques) et les saisons, avec, bien entendu, un impact direct sur le conflit. Certaines armes ne peuvent être utilisées que le jour,

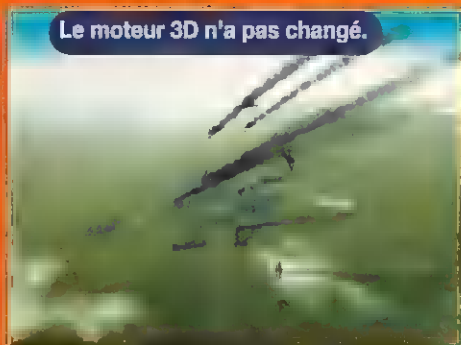
d'autres la nuit. Quand il pleut, le terrain se transforme, faisant apparaître un vaste champ de boue, dans lequel certains armements ne pourront pas manœuvrer. À noter que la température est même affichée à l'écran. Le jeu se déroule par tours, chacun d'entre eux équivalant à 15 heures de jeu (12 tours par jour donc). Cette fois, le montant des dommages encaissés par une unité variera suivant l'angle de tir (côtés de l'hexagone). Les troupes évoluent au fil des accrochages et pourront être

"upgradées". Les scénarios sont très nombreux, les premiers retraçant la guerre civile espagnole. Le radar et le sonar prennent une place plus importante qu'auparavant, et le sous-marin sera une arme particulièrement redoutable. Sachez enfin que l'on pourra jouer 8 nations parmi les 30 représentées. Il y aura 80 cartes et plus de 1000 armes, toutes historiquement conformes. Le jeu pourrait néanmoins offrir la possibilité de jouer hors contexte historique.

L'hiver, ça se complique...



Le moteur 3D n'a pas changé.



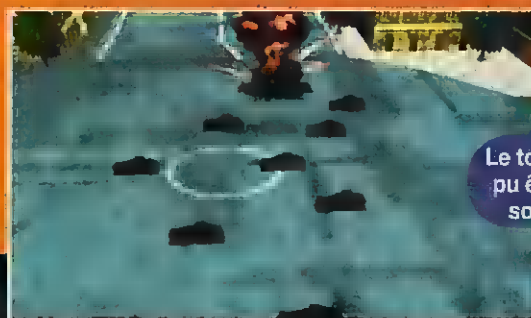
La guerre fait rage à différents niveaux.



Cette version DC est très complète.



Le tout aurait pu être plus soigné...





# METAL SLUG 3

Ce jeu est très attendu, aussi bien dans les salles que sur Neo Geo, un peu plus tard... Eh oui, la Neo bouge encore, et on peut espérer qu'une conversion débarque dans les six mois à venir. Ou alors l'année prochaine...

**D**près Metal Slug X, un remix du SNK vient enfin avec du neuf! Ça s'appelle Metal Slug 3 et tout tient dans une cartouche de 688 Mb! Si on ne change pas un système génial à la base, on change d'échelle. SNK veut faire dans le grand spectacle et mieux vaut ne pas l'en décourager au regard du résultat splendide.

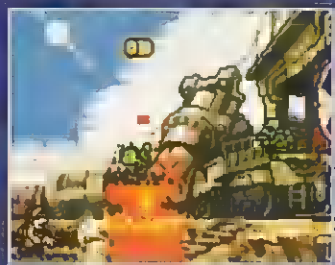
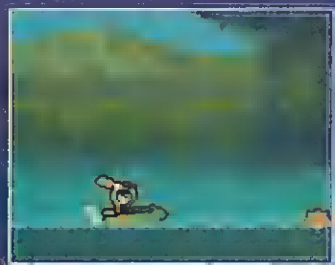
La 2D a vraiment encore de beaux restes. Bon, on peut toujours conduire un tas de véhicules pour augmenter sa puissance de feu, ces derniers sont passés à 10 au lieu de 4 dans les volets précédents. Il faudra parcourir les 3 stages du jeu et défaire la succession de boss et d'ennemis. Néanmoins, le jeu est loin d'être linéaire, car on peut choisir sa route.

Le jeu gère 7 boutons: tir, saut et spécial (canon ou grenade). Le Metal Attack est une attaque spéciale (en appuyant simultanément sur **▲** **▼**), disponible quand on est à bord d'un véhicule. Elle permet de commander l'autodestruction de ce dernier si possible, donc, se mettre près des ennemis. Le temps est limité et on ne disposera que de 3 vies.

Ces robots peuvent voler.

## METAL SLUG 2ND MISSION

Voici les toutes dernières photos du second volet sur Neo Geo Pocket Color. Un véritable bijou! Admirez la finesse des graphismes et les dégradés des couleurs!



ARCADE

● SNK/Printemps



# SORCERIAN

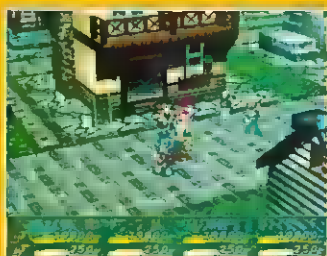
Sorcerian est une série populaire au Japon. Elle a débuté sur PC-88 (Nec) puis a été portée sur tous les formats. La voici à présent sur Dreamcast.

DREAMCAST

● Victor/Printemps

## LE BON PROFIL

Comme dans Tales of Phantasia de Namco, tout se déroule de profil.



Ce tout nouvel épisode sur Dreamcast offre la possibilité d'évoluer dans un monde 3D de manière totalement libre. Au centre de ce monde se trouve la ville de Pentaw, à partir de laquelle le joueur débute l'une des cinq quêtes de Sorcerian. Le temps est géré de manière particulièrement réaliste, car, outre les moments de la journée qui défilent, chaque action nécessite un certain temps pour être accomplie. Par exemple, apprendre un nouveau sort ou perfectionner son habileté au combat requiert plusieurs années dans le jeu. Pendant ce

temps, le héros devra travailler pour subsister. Il existe de nombreux lieux où les petits boulots ne manqueront pas. Certains pourront même apporter de l'expérience. À un certain niveau, on peut même aller voir le roi pour obtenir un "Level Up". Attention, suivant le sexe du personnage (féminin ou masculin), certains travaux seront ou non possibles. Le joueur peut créer plusieurs héros et les "élever". Une fois son groupe d'aventuriers constitué, on part pour la quête qu'on aura sélectionnée. Chacune d'elles demande une préparation particulière. Une fois la quête accomplie,

chaque membre du groupe récupère ses billes et ses gains. Il faut alors recommencer les préparatifs pour la prochaine. Deux versions du jeu seront disponibles : une normale et une autre avec un CD audio reprenant tous les thèmes les plus connus de la série.



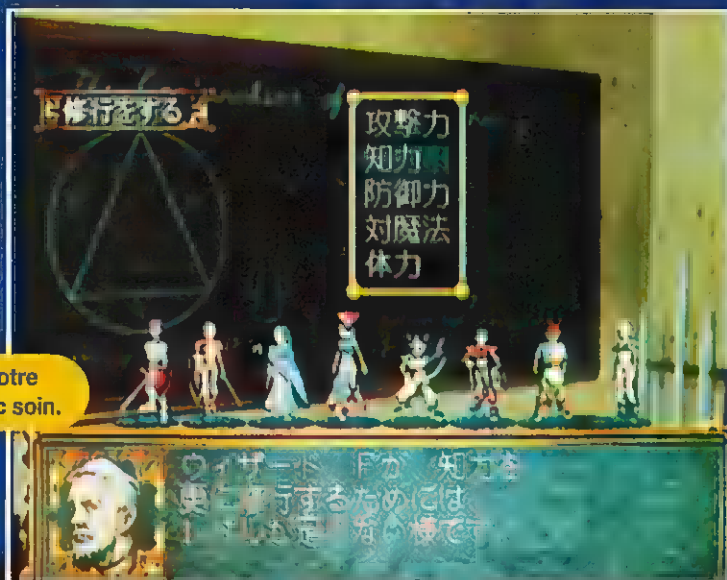
Les magies ne sont pas réussies...

Certains écrans sont superbes.



On peut définir l'ordre de son équipe.

Formez votre groupe avec soin.





# NOUVEAUX ULTIMA

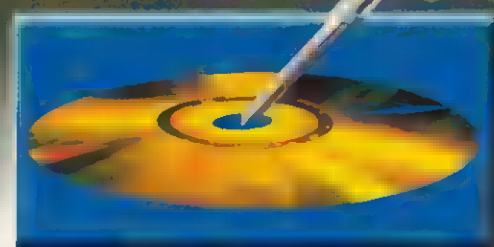
CHALON/SAONE C. CIAL. CARREFOUR - CHAMBERY - MARTINIQUE  
MONTARGIS - NIORT - ST GERMAIN EN LAYE - VIRE

Chez ULTIMA, faites le plein de super au prix de l'ordinaire !



# ULTIMA

## ON A TOUT A GAGNER



<b>■ PARIS ■ RÉGION PARISIENNE</b> <b>PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO</b> 5, bd Voltaire - 75011 Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 <b>PARIS / Gobelins</b> 57, av. des Gobelins - 75013 <b>ASNIER</b> 18, rue de la Mame - 92600 <b>BRUNY</b> 18, rue Pasteur - 91800 <b>NOGENT / MARNE</b> 42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130 <b>PUTEUX</b> 25, bd Richard Wallace - 92800 <b>NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE</b> 42/44, rue de Paris - 78100	<b>■ PROVINCE</b> <b>AJACCIO</b> 5, av. Beverini - 20000 <b>ANGERS</b> "Les Halles" - Rue Baudrière - 49000 <b>ANNÉCY</b> Passage Gruffaz - 74000 <b>ARRAS</b> 29, rue Gambetta - 62000 <b>AUCH</b> 36, rue de Lorraine - 32000	<b>AUXERRE</b> Carré du Temple - Rue du Temple - 89000 <b>BASTIA</b> 2, rue de la Miséricorde - 20200 <b>BAYONNE</b> 58, rue d'Espagne - 64100 <b>BETHUNES</b> C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700 <b>BLOIS</b> 27/29, rue Porte Chartraine - 41000 <b>BREST</b> C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200 <b>BREST</b> 12, rue Louis Pasteur - 29200 <b>CAEN</b> 17-19, rue Arcisse Caumont - 14000 <b>CASTRES</b> 5, rue Fuzies - 81100 <b>NOUVEAU : CHALON/SAONE</b> C.Cial Carrefour - 71100 <b>CHALON/SAONE</b> 10, rue au Change - 71100 <b>NOUVEAU : CHAMBERY</b> 4, rue St Antoine - 73000 <b>CHARTRES</b> 13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000 <b>COMPIEGNE</b> 10, rue des Bonnetiers - 60200 <b>DAX</b> 33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100	<b>■ 51 57 59</b> <b>■ 95 34 94 94</b> <b>■ 05 59 25 56 31</b> <b>■ 03 21 53 38 48</b> <b>■ 02 54 55 09 90</b> <b>■ 98 80 62 14</b> <b>■ 02 31 86</b> <b>■ 59</b> <b>■ 03 85 93 45 08</b> <b>■ 03 93 08</b> <b>■ 04 79 60 40 73</b> <b>■ 37 60 50</b> <b>■ 03 44 40 48 97</b> <b>■ 74</b>	<b>DIEPPE</b> C.Cial Belvédère Auchan - 76200 <b>DOUAI</b> 194, rue St Jacques - 59500 <b>FLERS</b> 65, rue Damfron - 61100 <b>FOUGERES</b> 2, place de la République - 35300 <b>GAP</b> 45, de la Libération - 05000 <b>LA ROCHELLE</b> 14, rue du Pas du Minage - 17000 <b>LAVAL</b> 10, rue Val de Mayenne - 53000 <b>LAVAL 2</b> C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000 <b>LENS</b> C.Cial CORA Lens 2-Vendin le Vieil - 62880 <b>LIBOURNE</b> 12, allée Robert Boulin - 33500 <b>LILLE</b> C.Cial des Tanneurs - 59000 <b>LORIENT</b> 6, place des Halles St-Louis - 56100 <b>LYON</b> 58, cours Lafayette - 69003 <b>NOUVEAU : MARTINIQUE</b> Parking Sita Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305 <b>METZ</b> Galerie parking République -1, av. Ney - 57000	<b>■ 02 35 84 74 14</b> <b>■ 03 27 71 60 70</b> <b>■ 02 33 39 44</b> <b>■ 02 99 94 14 21</b> <b>■ 04 92 56 03 13</b> <b>■ 05 46 80</b> <b>■ 02 43 53 36 80</b> <b>■ 02 30 76</b> <b>■ 21 42 62 63</b> <b>■ 05 57 25 50 11</b> <b>■ 20 12 98 99</b> <b>■ 02 97 87 38</b> <b>■ 04 72 60 83 72</b> <b>■ 05 96 71 80 85</b> <b>■ 03 87 36 78 34</b>	<b>NOUVEAU : MONTARGIS</b> 3, rue du Bon Guillaume - 45200 <b>AURET</b> 8, place de la Paix - 31600 <b>NANCY</b> Galerie St-Sébastien - 54000 <b>NANCY</b> Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000 <b>NANTES</b> 3, rue J.J.Rousseau - 44000 <b>NIMES</b> 2, rue des Greffes - 30000 <b>NOUVEAU : NIORT</b> 8, rue St-Jean - 79000 <b>ORLEANS</b> 1, rue Isaac Jogues - 45000 (près des Halles Chatelet) <b>PAU</b> 1, rue du Docteur Simian - 64000 <b>PERPIGNAN</b> C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300 <b>RENNES-CESSON</b> C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510 <b>RODEZ</b> 6, av. Victor Hugo - 12000 <b>ROYAN</b> 62, bd de République - 17200 <b>SABLES D'OLONNE</b> 34, rue des Halles - 85100	<b>■ 61 56 84 41</b> <b>■ 03 83 35 49 33</b> <b>■ 03 83 35 34 35</b> <b>■ 02 40 48 57</b> <b>■ 04 66 76 16 16</b> <b>■ 05 49 04 56 05</b> <b>■ 02 36</b> <b>■ 59 27 18 66</b> <b>■ 04 68 66 52 11</b> <b>■ 02 45 07 07</b> <b>■ 68 41 79</b> <b>■ 46 21 79</b> <b>■ 02 51 21</b>	<b>ST-BRIEUC-LANGUEUX</b> C.Cial Langueux - 22360 <b>ST-ETIENNE</b> 5, rue de la République - 42000 <b>ST-MALO</b> 75 bis, bd des Tolards - 35120 <b>SOISSONS</b> 4, rue St-Christophe - 02200 <b>STRASBOURG</b> 31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000 <b>TROYES</b> 10, rue Urbain 4 - 10000 <b>VENCE</b> 164, av. Emile Hugues - 06140 <b>VILLEFRANCHE</b> 11, rue des Marais - 69400 <b>NOUVEAU : VIRE</b> 1, place du 16 juin - 14500 <b>VOIRON</b> 2, av. George Frier - 38500	<b>■ 02 96 52 07 07</b> <b>■ 04 77 32 21 21</b> <b>■ 02 23 18 18 23</b> <b>■ 23 93 11 38</b> <b>■ 03 52 03 52</b> <b>■ 03 73 29</b> <b>■ 04 00 34</b> <b>■ 74 94 39</b> <b>■ 02 31 67 50 35</b> <b>■ 76 72 55</b>
---	---	---	--	---	---	---	--	--	--

\* Dans les magasins affichant l'opération.

**REVENDEURS,  
REJOIGNEZ-NOUS !  
CONTACTEZ-NOUS AU :  
01 34 66 97 70.**

Peter's Plans

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS



# STAR WARS RACER



## ARCADE

Après Star Wars Arcade, le même AM5 (Sega Rally 2 entre autres) nous revient avec le Racer de l'Episode 1. Réalisé sous licence stricte de Lucasarts, Sega nous livre peut-être le seul titre valable d'un AOU Show 2000 des plus tristes.

**R**eprenant la partie course du film, SWR tourne sur la carte Hikari, une évolution de la Naomi avec un accroissement d'environ 50% en terme de

puissance brute. Le jeu propose quatre stages de base, avec un choix de quatre véhicules aux performances diverses. Le point fort du jeu, outre ses graphismes, se situe au niveau de ses contrôles. En effet, on se sert de deux leviers indépendants (main droite et gauche) qu'on pousse où qu'on tire. On peut ainsi tourner, avancer ou ralentir. Le dosage peut être

fait de manière très précise, du coup le plaisir est total. Un bouton permet de déclencher un booster qu'on peut utiliser trois fois pendant la course. Deux vues, intérieure et extérieure, sont disponibles. Niveau jeu, on sent l'expérience de l'AM5 dans le domaine des jeux de course 3D. Ce SWR pulvérise celui de Lucasarts sans trop de problème. Le jeu à quatre est

possible en "linkant" les bornes. La version présentée était 70% terminée mais il y manquait encore la plupart des effets spéciaux, comme l'effet des vagues de la mer. En mal de nouveautés, Sega avait requis ce titre. L'AM5 a dû donc monter une version présentable tant bien que mal. Un système de force feedback devrait être implémenté dans les leviers.

### ARCADE

● Sega/Début avril



Se frayer un chemin n'est pas facile.



Si seulement une version DC...



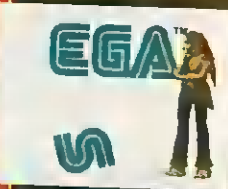
1172 Km/h!

# SEBULBA





Z-KAZA





# PUZZLE LOOP

PUZZLE  
BOBBLE  
REVISITÉ

Puzzle Bobble n'a pas fini de faire des émules, pour le plus grand bonheur des amateurs de casse-tête.

**D**éveloppé à l'origine par une société du nom de Michel pour l'arcade et pour le compte de Capcom, Puzzle Loop est un dérivé de Puzzle Bobble avec une aire de jeu circulaire. On contrôle une sorte de canon au centre d'une ou plusieurs spirales. Des boules "Jewel Stones" arrivent de l'extrémité extérieure en se dirigeant vers

le centre. Le but est de faire disparaître ces Jewels (un minimum de trois de la même couleur requis) et si possible réaliser des combinaisons. Le tout est limité en temps et par une zone centrale au-delà de laquelle c'est Game Over. Il y a 5 stages composés de 5 rounds chacun. Les Continus sont illimités. On peut s'aider d'items bonus et des personnages viendront nous gêner par moments. Des petits films viennent égayer le tout. Outre ce mode principal, on trouve le mode Tokoton, dans lequel plus on fait disparaître de boules, plus le jeu se

complique et plus la partie s'accélère. Enfin, le jeu comprend un mode 2 joueurs dans lequel on peut fixer des handicaps. Bien entendu, quand on réalise des Combos, on fait pleuvoir des boules chez l'adversaire. À noter qu'une version Game Boy Color sortira en même temps que celle pour la PS.



PLAYSTATION

● Capcom/16 mars

Le jeu est disponible en deux versions : une pour la PS et une pour la GBC.

On peut s'aider d'items bonus et des personnages viendront nous gêner par moments.

Le jeu est disponible en deux versions : une pour la PS et une pour la GBC.



# Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

# vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

# recyclez-les !

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher



## EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS**

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

ISS Pro	49 F	Final Fantasy 7	99 F	Soul Reaver	169 F
Legacy of Kain	49 F	Gran Turismo	99 F	Dino Crisis	249 F
Fifa	69 F	Tomb Raider 3	99 F	Fifa 2000	249 F
Guy Roux Manager	69 F	Fifa 99	129 F	Medal of Honor	249 F
V-Rally	69 F	Silent Hill	169 F	Rainbow Six	249 F



## EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\* DREAMCAST

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS**

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Monaco GP	129 F	Trick Style	199 F	Sega Rally 2	229 F
Blue Stinger	199 F	UEFA Striker	199 F	Hydro Thunder	249 F
Buggy Heat	199 F	Virtua Fighter 3	199 F	Shadow Man	249 F
Dynamite Cop 2	199 F	WWF Attitude	199 F	Virtua Striker 2	249 F
Power Stone	199 F	Ready 2 Rumble	229 F	Soul Reaver	269 F

## LES RECYCLEWARE

### PARIS - PLACE DES INNOCENTS

Carrefour  
111 rue P...  
Tél. 01 47 36 71 41

### RÉGION PARISIENNE

Carrefour  
111 rue de la Division-Lecterc - 92160 Antony  
Tél. 01 47 74 06 26

Carrefour  
111 rue Beau-Sevrain - 93270 Sevrain  
Tél. 01 41 52 12 92

### CLAYE-SOUILLY

Carrefour  
77418 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

### EVRY

Carrefour  
C. Ccial Evry 2 - 91111 Evry Cedex  
Tél. 01 60 87 11 11

### PARLY

Carrefour  
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas  
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 29 16 65

### PORTAULT-COMBAULT

Carrefour  
111 rue Carrefour - 77111 Portault-Combault  
Tél. 01 60 18 19 11

### ROSNY 2

Carrefour  
C. Ccial Rosny - 93110 Rosny  
Tél. 01 48 12 65 11

### TAVERNY

Carrefour  
C. Ccial Les Portes de Taverny  
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

### PROVINCE

Carrefour  
111 rue Carrefour  
11111 Échirolles  
Tél. 04 38 49 91 02

### NIJON

Carrefour  
C. Ccial Le Parc Veu - Nouvelle Anderson  
69000 Nijon - Tél. 04 72 84 20 11

### MARSEILLE

Carrefour  
91 rue Saint-Ferreol - 13111 Marseille  
Tél. 04 96 11 14 28

### LA TRINITÉ

Carrefour  
C. Ccial La Trinité - 13111 La Trinité  
Tél. 04 41 11 00 11

### THIONVILLE

Carrefour  
C. Ccial Continent Gerie Thionville  
57100 Thionville - Tél. 01 88 26 40 11

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h





**CRAVE**  
ENTERTAINMENT

**ASCII**

*astuces & infos, 3615 Crave\* ou [www.crave.fr](http://www.crave.fr)*

\*2,23F/mo





BIENVENUE DANS UNE NOUVELLE REPUBLIQUE

CAPTIVITÉ, INÉGALITÉ, HOSTILITÉ

 **GALLERIAN**  
ガレリアンズ



# “Je savais pas...”

**10<sup>F</sup> pour être un conducteur  
plus malin que tout le monde,  
ça change la vie !**

**ON PARIE ?**

[www.autoplus.net](http://www.autoplus.net)



**Auto Plus MARDI 10<sup>F</sup>.**

LE 1<sup>er</sup> JOURNAL QUI SE MET A LA PLACE DU CONDUCTEUR



# NEWS

On n'est vraiment pas à l'abri d'une surprise! Chaque mois nous réserve son petit événement. Pour ce numéro, c'est indéniablement l'annonce des spécifications de la X-Box, console dont l'existence a été longtemps niée par Microsoft. Avec un quatrième constructeur de taille qui entre dans la course, ça va être la baston dans les années à venir.





## BUSINESS

■ **PAMELA !** Cette chère Pamela, dont les mensurations sont bien connues de la gente masculine, va bientôt investir nos consoles ! Ubisoft a osé. Pamela Anderson Lee sera la vedette d'un jeu qui exploite la licence de sa série télé très intellectuelle : "VIP". Pamela serait-elle jalouse du succès de Lara ? Quoi qu'il en soit, ce sera un jeu d'action/aventure en 3D, sur Playstation, Playstation 2, Nintendo 64, Dolphin, Game Boy Color, Gameboy Advance, Dreamcast et même X-Box ! La date annoncée pour les versions PS et DC est novembre 2000.



■ **GRAN TURISMO 2.** Sony est un rebelle et le montre. Malgré les récents événements pétroliers, Sony a mis en place une campagne de pub très spéciale. Durant le mois de février, les 24 100 pompes à essence de 2 127 stations-service ont porté le sigle Gran Turismo 2. Pourquoi ? Pour Esso-rer l'essence ? Pour Fina-liser la communication du groupe ? Et ça coûte combien tout ça ? C'est Shell ?



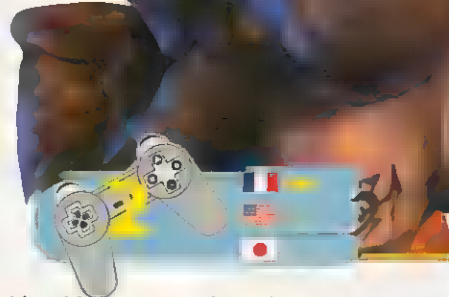
■ **NOUVEAU RECORD.** Sony est fier de nous annoncer les chiffres de vente de Gran Turismo 2. Ce jeu de course exceptionnel a été vendu à 110 000 exemplaires le week-end de sa sortie... Il est bien parti pour établir un nouveau record.

MUNCH ODYSSEE

## Salut, suis-moi



Comme le promettait Abe à la fin du dernier épisode sur Playstation, la saga d'Oddworld Inhabitants débarque sur Playstation 2.



**C'**est la Playstation 2 qui a été choisie pour cette suite tout en 3D (contrairement aux épisodes précédents tout en 2D). Cette fois-ci, le héros s'appelle Munch. Il n'est pas de la même espèce que Abe. C'est un Gabbit, un amphibien qui n'a qu'une seule jambe. Il est donc très à l'aise dans l'eau. Il a aussi une langue de grenouille et des crocs de crocodile. Mais c'est aussi un esclave, avec des implants dans la tête, dont l'odyssée débutera en fauteuil roulant. Heureusement, tous ces désagréments ne l'empêchent pas d'avoir un grand sens de l'humour.

## Un déchet de la société

Seul survivant de son espèce, les développeurs l'ont voulu attachant et adorable, malgré sa laideur causée par ses malheurs. D'après les propos de Lorne Lanning (très

grosse peinture de Oddworld Inhabitants), Munch dégagera une certaine aura de tristesse et de solitude. Ses expressions ont été particulièrement travaillées afin de rendre les plus humaines possible. Au cours de ses aventures, Munch rencontrera aussi Abe, avec lequel il devra coopérer pour se sortir de certaines situations.

## C'est vivant !

Pour l'instant, le scénario reste encore flou. En tout cas, on nous promet un véritable espace de vie dans le jeu. Les interactions entre les personnages auront beaucoup d'importance. Grâce à la puissance de la Playstation 2,

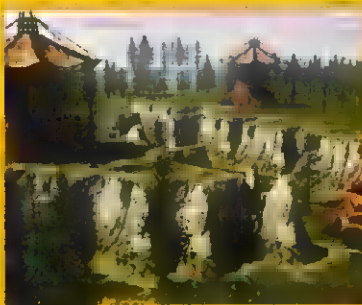
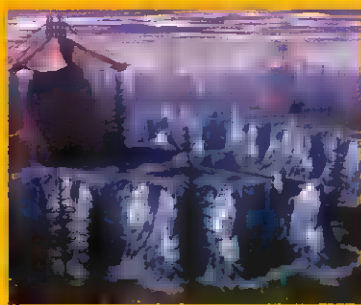
des animations et des dialogues d'une qualité étonnante ont pu être insérés. De plus, l'intelligence artificielle très soignée simulera habilement la vie, avec des comportements sensés. Tous les êtres auront un cycle défini, en fonction du temps, des ressources naturelles et du climat. Ces bribes d'informations attisent déjà notre curiosité. Et une chose est sûre : ce jeu marquera par son originalité et ses idées.





## CHAUD, FROID OU SEC ?

Le jeu tiendra compte des saisons, et de leurs conséquences sur l'environnement naturel. Voici le même lieu, à trois saisons différentes.



## UN NOUVEAU HÉROS

Munch est le nouveau héros de l'histoire. Il n'est vraiment pas beau. Pour l'instant, nous n'avons que le dessin qui a servi pour son design. Il reste à découvrir sa version polygonée.



## TRAVELLING

Oui, PlayStation 2 sera très puissante. Avec un nouveau terrain de jeu aussi performant, les développeurs ne se sont pas gênés pour s'amuser dans certaines séquences. Pour celle-ci, avec tous ces Sligs qui chargent, on peut imaginer un travelling vertigineux, jouant avec les effets de lumière. Il reste à savoir si c'est en temps réel...



## 4 X 4 WORLD TROPHY

Une grosse voiture fait fureur en ce moment aux Etats-Unis, depuis que Schwarzy l'a adoptée : la Hummer. 4 x 4 World Trophy a raflé la licence exclusive pour exploiter ce modèle. Ce jeu de course crade offrira plusieurs modes, dont un World Tour. Les 11 circuits sont situés tout autour du globe : Allemagne, Canada, Egypte... des surfaces dignes de la Hummer !



## BUSINESS BIS

■ **DREAMEYE.** La Dreamcast est tournée vers le web, et elle le montre. Au Milla, Sega a dévoilé une webcam pour sa console. Son nom : la Dreameye. Il s'agit d'une caméra vidéo numérique qui se branche directement sur Dreamcast, et qui envoie les images par le Net. Elle peut également servir d'appareil photo numérique d'appoint. Elle sera compatible avec le micro de Seaman, afin de rendre les vidéoconférences plus conviviales en intégrant la voix. Au Japon, la Dreameye sera en vente courant juin.



■ **SVG vs SONY.** Désormais, pour l'Europe, ce sera SVG qui distribuera les titres tant convoités de Squaresoft, y compris les Final Fantasy. On s'attend donc à une flopée de titres qui sortiront sous peu, et qui n'étaient pas du tout prévus auparavant, comme Front Mission 3, Parasite Eve 2, et surtout Vagrant Story. Encore un joli coup !

■ **CRAVE PREND DU POIDS.** Encore un nouveau développeur qui s'ajoute dans la liste de Crave. C'est Irrational Games qui a eu cet honneur. A noter que l'équipe est composée de quelques pointures ayant déjà participé au développement de System Shock 2 et de The Dark Project sur PC. Leur prochain jeu ne sera dévoilé qu'à E3 (mi-mai).

■ **LES GROS MYTHOS.** Encore un jeu annoncé sur PS2 par Virgin. The Dreamland Chronicles : Freedom Ridge sera un jeu de stratégie se déroulant dans un futur proche. Dans ce titre prévu pour début 2001, Mythos Games (qui a déjà signé Magic & Mayhem et X-Com sur PC) reprendra des thèmes chers à la science-fiction, comme les rapports compliqués entre humains et extraterrestres.



## MELTING POT

## ■ MIKE TYSON BOXING.

Codemasters a engagé une nouvelle vedette pour son jeu de boxe retardé maintes fois. Pour les Etats-Unis (on le sait depuis le mois dernier) et une partie de l'Europe (dont la France), ce sera désormais Mike Tyson qu'on verra à l'écran, et non plus le jeune et fougueux Prince Naseem.



■ Pub. Voilà une pub française assez marquante. Pour sa sortie en gamme Platinum, Activision s'est permis un peu de promo pour Tenchu Stealth Assassins. On y voit un yakuza avec un grand tatouage dans le dos et le slogan très ironique : "gravé dans les mémoires pour toujours". A méditer...



■ LUCKY STAR. Une nouvelle gamme de jeux pas chers made in Infogrames se profile à l'horizon. "La Collection de tes Héros Favoris" regroupera les licences BD du groupe, et commencera avec Lucky Luke sur Playstation. Il ne coûtera que 169 francs

## ■ LA BOURSE OU LA VIE.

Acclaim distribuera en mai le fameux Dead or Alive 2 sur Dreamcast en France. Ce hit de Tecmo avait déjà convaincu son monde dans la version arcade. Il risque d'être un des prochains gros hits baston de la console, déjà très gâtée en la matière avec Soul Calibur.

SILVER

## Argent comptant

Fier de son rejeton, Infogrames s'apprête à adapter son célèbre action-RPG sur Dreamcast. Initialement sorti sur PC, il avait beaucoup plu par ses graphismes mignons et sa réalisation au top.



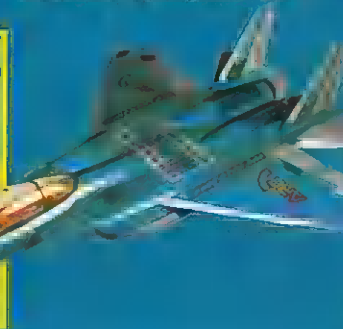
Le méchant sorcier et despote Silver est le maître du monde de Jarrah. Cependant, il a fait une très grosse erreur en kidnappant la femme de David, un impétueux et jeune chevalier, qui s'est juré d'aller la délivrer et de flanquer, au passage, une bonne rousté à Silver. Dans sa quête, David rencontrera une foule de personnages caractériels, dont certains deviendront ses plus fidèles alliés.



## N-GEN RACING

Quelques rescapes de l'équipe de WipEout se retrouvent présent chez Infogrames pour développement de N-Gen. Ce jeu d'avions de chasse reste dans

l'esprit des WipEout, avec des musiques technos et des graphismes léchés. La grande différence est la possibilité de niveler l'altitude, en essayant de suivre le bon parcours.





ALLONS, NOUS SOMMES EN L'AN 2000:  
PLUS JAMAIS ÇA!



LES BONNES RÉOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO:

"Cette année, plus jamais ça grâce aux astuces et solutions de Tips"

**3615 TIPS**

Par MINTEL

**3617 TIPS**

Par FAX ou COURRIER

**0836688477**

Par TÉLÉPHONE (8477-TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

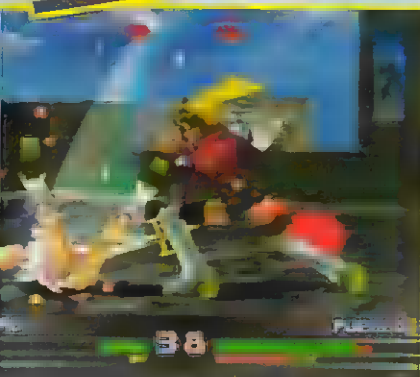


## PREVIEWS



■ **VAMPIRISÉS.** Les amateurs de manga connaissent la série Vampire Hunter D. Son adaptation sortira bientôt sur PS en France, sous la forme d'un jeu d'action 3D. Dans des décors propres, les animations soignées et l'ambiance très spéciale du jeu risquent fort de passionner les nombreux fans du personnage. Sortie prévue en mai 2000.

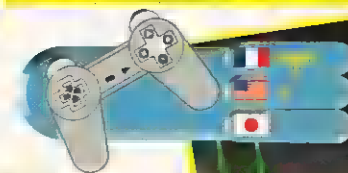
■ **TOSHINDEN 4.** Encore un autre épisode pour Toshinden. Ce jeu de baston 3D avec des armes a été un peu bousculé. Les personnages traditionnels de la saga ont tous disparu pour laisser place à une nouvelle génération de combattants. C'est Studio 3 qui s'est occupé du développement. Renouveler le titre est un challenge difficile, alors rendez-vous en mai pour apprécier le résultat.



## CHASE THE EXPRESS

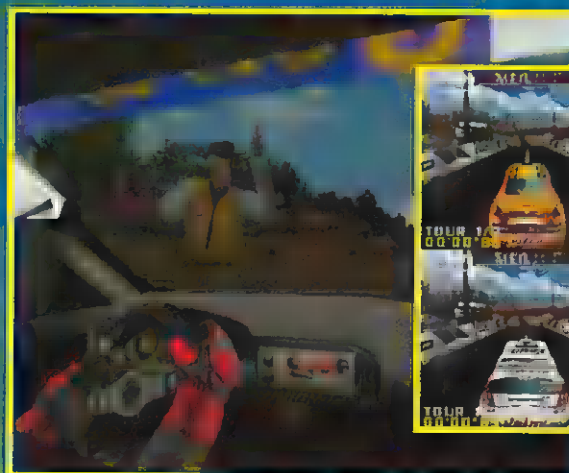
## La bataille du rail

Pour effectuer son voyage Saint-Petersbourg-Paris, un ambassadeur français décide d'inaugurer un train hi-tech: le Blue Harvest. Malgré l'escorte de trois hélicoptères et une escouade d'agents spéciaux, le voyage vire au cauchemar. Des terroristes (encore eux!) prennent en otage notre diplomate et sa petite famille. Vous l'avez deviné, en tant que lieutenant de l'armée de l'air américaine, votre rôle sera de les sauver. Voilà pour le scénario. Sinon, on a droit à un jeu d'action 3D dans la veine de Metal Gear Solid. Et comme c'est Sony qui supervise ce titre développé par Sugar & Rockets, il devrait être à la hauteur de nos attentes.



## V-RALLY 2: EXPERT EDITION

La version Dreamcast du jeu de rallye d'Infogrames a été légèrement retardée. Pour l'occasion, son nom a été modifié: ne s'appellera plus V-Rally 2: Millennium Edition. L'effet an 2000 se serait-il tassé? Quoi qu'il en soit, cette édition s'adresse apparemment à l'"expert" qui sommeille en chacun de nous.







WWW.ELECTIC-76.COM  
Tél: 06 32 2 703 02 03  
Fax: 06 32 2 726 67 55

AVIS AUX  
PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originales!



Bientôt  
disponible!

Manette avec Moteur  
Vibrant INTEGRE et  
Design ergonomique et sympa!  
Ultime arme du joueur!



Des Cartes Mémoires de grande capacité &  
Connectables au PC pour l'échange de  
Sauvegarde par internet!  
Dispo en version 2M 4M & 16 M



Nouvelle P.U.C.F.  
DREAMCAST en 4 pins  
Pas de patte à désolder  
sur la carte. Montage  
Hyper Simple en moins  
de 10 minutes! 100%  
Compatible avec tous  
les titres et toutes  
les Consoles!



Finie la mode  
du blanc!  
Couleur la DC!



Connectez les manettes  
PSX à la DC! Compatible  
avec les Vibrations!



Un Vibreur de qualité  
léger et puissant



Cable RGB Audio.  
Améliorez le rendu  
de votre image



Connectez la manette PSX au PC!  
Compatible "Dual Shock"™

SUR PSX

Boîtier  
de Couleur



Changez le look de votre PSX



Echangez les Sauvegardes  
entre les Memory Cards et  
le PC!

SUR GAME BOY



Une lampe flexible & modulable  
à souhait pour la Gameboy Color!



Vibration accentuée  
Son amplifié  
Piles rechargeables  
Mini Stick

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses.  
Contactez-nous!

Les produits ELECTIC sont disponibles chez:





## JAPONAISERIES

■ **RÉCHAUFFÉE.** Certains dessinateurs japonais amateurs montrent leurs œuvres sur leur page personnelle Internet. Les plus populaires se sont décidés à commercialiser leurs illustrations dans les boutiques spécialisées. On les trouve maintenant gravées sur CD-Rom tirés à environ un millier d'exemplaires pour un auteur reconnu. Le CD reçoit même un motif et une jaquette couleur.

Par exemple, Aoi Nanase propose ses CD avec une jaquette cartonnée épaisse façon Art-book. La compatibilité Windows 95/98 et Macintosh s'avère de rigueur, bien entendu.



■ **SPECIAL BUNNY.** Après le repiquage de personnages de jeux vidéo et d'animés, Tukasa réalise enfin une série originale. Son CD est rempli d'illustrations de bunny-girls vraiment chaudes.



## LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## Du côté de chez Hades

**D**ans ce XXII<sup>e</sup> volume des "Chevaliers du Zodiaque", Athéna meurt enfin et les derniers chevaliers d'or se font avoir comme d'habitude. Il ne reste que les cinq célèbres chevaliers de bronze pour porter secours à Athéna dans le monde des Morts. Ceux-ci vont avoir besoin d'armures

neuves et du huitième sens pour survivre chez Hadès. Masami Kuruma relance une nouvelle fois une quête quasiment identique à celle des chapitres précédents. C'est donc reparti pour un dernier tour, pas très original, mais qui a fait ses preuves.

Kana.



## YU-GI-OH

**L**e style "paquet d'histoires courtes" est bel et bien enterré avec le numéro 8 de "Yu-Gi-Oh". Les héros se jettent dans une grande aventure sur plusieurs volumes. Cette fois, il est question de tournois de Magic Cards. Ce jeu existe réellement

et remporte un large succès à travers le monde. Malheureusement, l'auteur l'a simplifié au maximum pour les besoins du manga. En tout cas, le scénario principal tourne autour d'un duel entre possesseurs d'items millénaires.

Kana.

## RANMA 1/2 - 25

## Le disciple d'Happosai

**D**ans le but de se débarrasser de Ranma, le proviseur disjoncté de son bahut engage une prof très particulière. Celle-ci rétablit l'ordre en utilisant une technique de combat imparable que lui a enseignée Happosai. Cette fois-ci, Ranma va devoir suivre les instructions de ce

vieux détraqué pour s'en sortir. Les aventures en manga semblent finalement un peu moins extravagantes que leur version TV. Il faut dire que le graphisme n'apparaît plus très à la mode, mais l'humour et les situations loufoques sont toujours au rendez-vous.

Glénat.



## DETECTIVE CONAN

**P**our ce vingtième épisode, notre héros en culottes courtes doit résoudre deux enquêtes criminelles. Mais il ne fait toujours rien pour remédier à sa situation.

On rappelle que Conan a rajeuni de dix ans, suite à l'utilisation d'un produit expérimental. Du côté des enquêtes elles-mêmes, les méthodes des assassins semblent parfois un peu tirées

par les cheveux. Autrement dit, ne vous attendez pas à du polar 100% réaliste. Ce manga reste cependant le meilleur dans le genre investigation.

Kana.



# L'APPEL DE CTHULHU



**S** Si vous appréciez Koudelka sur Playstation, vous pouvez vous intéresser aux œuvres dont le jeu s'est inspiré. Le thème investigations et horreurs début XX<sup>e</sup> siècle se trouve parfaitement exploité dans les romans de H.P. Lovecraft, la référence en la matière. Un célèbre jeu de rôles en a d'ailleurs été adapté :

L'Appel de Cthulhu. Reposez votre paddle et passez au RPG papier-crayon-dés, pour incarner un investigateur qui tente de déjouer les plans de créatures aussi hideuses qu'intelligentes. Vous serez vite plongé dans des situations désespérées qui mettront vos nerfs à rudes épreuves.

Chaosium Inc. et Jeux Descartes

## COMPILS DVD

■ **SF COOL.** Les Japonais rééditent la série "Starship Girl Yamamoto Yohko" en deux DVD contenant chacun trois OAV. Cet animé renouvelle assez bien le genre S-F. Imaginez un lot d'héroïnes faisant la course ou se livrant des duels avec leurs croiseurs de guerre personnels. Dark Vador en perdrait son casque. Productions : King Records.



■ **GUERRE DE LODOSS.** De leur côté, les Américains ressortent les 13 OAV de Record of the Lodoss War. Tout tient sur un seul DVD, ce qui entraîne un prix modique pour une série complète.

## BLACK JACK 11

# Médecine dure

**C**e titre de Osamu Tezuka n'a toujours rien à voir avec le célèbre jeu de casino. Ce qui n'empêche pas les aventures du grand chirurgien surnommé Black Jack de continuer. N'espérez pas pour autant trouver dans cette lecture le remède à vos maux. Certaines opérations sortent

tout droit d'un vieux roman de S-F. Il n'est donc pas étonnant que notre héros soit rayé de l'ordre des médecins. Dans son ensemble, le manga n'est plus tout jeune, mais les inconditionnels de Tezuka accrocheront. On est quand même en présence d'une œuvre reconnue. Glénat.



# ASTRO BOY 11

**U**n autre manga de Tezuka sort aussi en même temps : Astro Boy 11. L'auteur nous propose un monde envahi de robots bien différents de Goldorak. Ces robots

s'élèvent maintenant au rang de citoyen, avec les mêmes droits que les humains. Astro fait tout son possible pour régler les différends entre les deux communautés. Encore une fois,

un éditeur de mangas en français nous colle un titre qui ne date pas d'hier. Nous ne sommes pas près d'avoir les dernières nouveautés japonaises.

Glénat.

## LES AVENTURES DE LA FILLE-CHAT VAMPIRE

# Japanimalerie

**Y**una Kagesaki ■ dessiné nombre de personnages pour des jeux japonais PC-98. Après quelques essais infructueux dans le domaine du manga, il sort finalement un excellent titre : Les Aventures de la fille-chat vampire. Une légendaire Nekomusumé voyage en cercueil et sème la pagaille partout où elle

passé. Ce manga répertorié érotique devrait plutôt être classé dans la rubrique humoristique. La vampire est ultra-déirante et ses expressions SD feront sourire tout amateur de janimation. Buffy n'en ■ jamais vu des comme ça ! Cult Comics.



■ **MISE EN GARDE.** Attention, certaines boutiques en France proposent des vidéo-CD quasiment au prix des DVD. La qualité de compression de l'enregistrement laisse naturellement à désirer. Ces produits ne coûtent que 50 F à Hongkong.



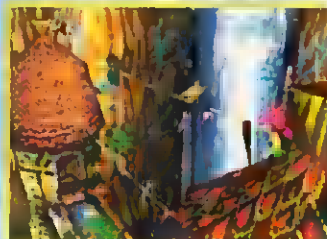
## PUDDING

### ■ LES POETES DE LA BASTON.

Tech Romancer est un jeu de baston 3D sur Dreamcast. Made in Capcom, il se présente comme une véritable parodie de combat de méchas. Goldorak, Mazinger, Bataille des planètes, on se croirait revenu en enfance. Coloré, bourrin et pêchu, ce jeu est loin d'être finaud. Enfin, les amateurs de japonaiseries seront contents.



■ **YOUPI CAMP.** Malgré le succès mitigé du premier Tombi, Whoopee Camp nous en prépare déjà un autre. Ce sera tout en 3D, avec un principe inchangé. C'est toujours des plates-formes 2D/3D, avec le même perso aux cheveux roses. Et, apparemment, c'est toujours aussi délirant. Sur Playstation en mai 2000.



### ■ TOUJOURS PLUS GROS.

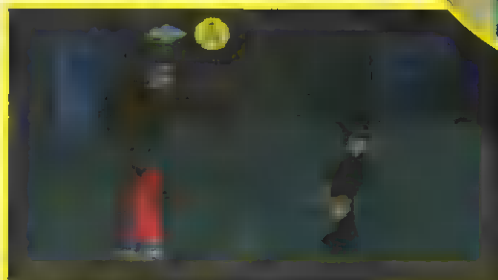
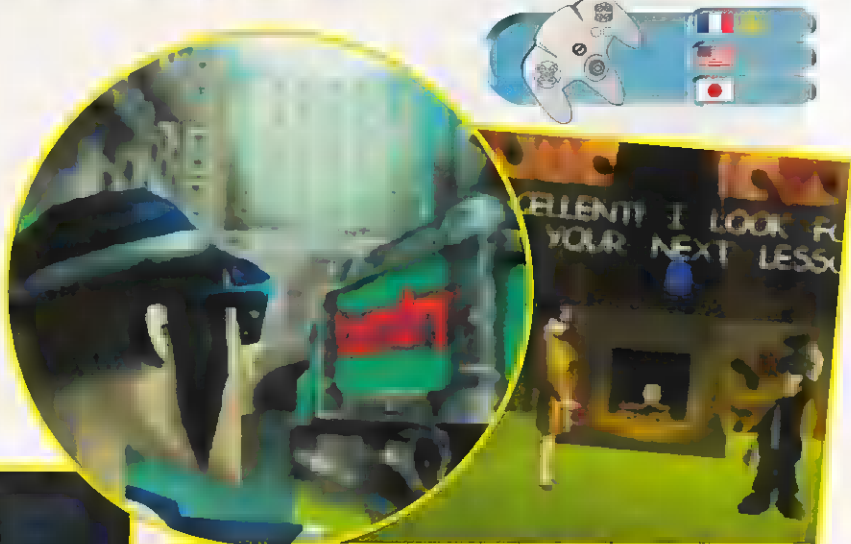
Non content de son poids actuel, Electronic Arts s'empiffre encore. La dernière victime n'est autre que DreamWorks Interactive (vous savez, la boîte de Steven Spielberg). Cette société avait développé Medal of Honor et Le Monde perdu: Jurassic Park sur PS.

■ **TAKE TWO PAS PERDU.** Cet éditeur très actif a encore gagné un développeur dans ses rangs: Lost Toys (des vieux de Bullfrog). Leur premier jeu sera MoHo, sur PS et DC.

## BLUES BROTHERS 2000

# Le retour du grand brun

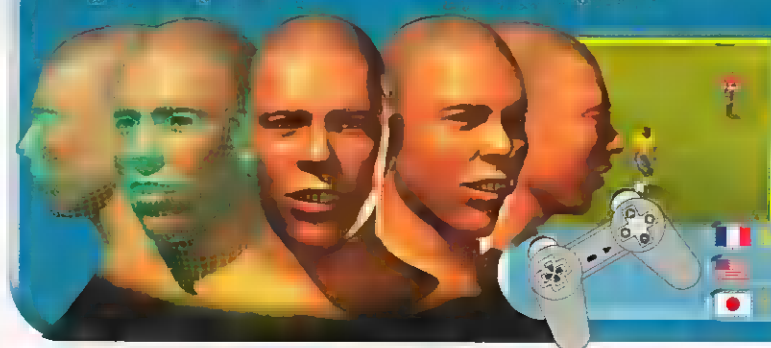
**E**lwood est une fois de plus confronté à une horde d'ennemis tous plus loufoques les uns que les autres. Pour changer de niveau, notre chanteur de Blues participera à des épreuves d'adresse, de rapidité ou de danse, toutes farfelues, comme le tir de pommes ou la danse de l'autruche. Enfin, le mode Multijoueur se présente comme une sorte de Bust ■ Groove. Vous sélectionnez l'un des quatre membres de l'orchestre, et vous essayez d'appuyer sur les boutons indiqués au bon moment.



# RONALDO V-FOOTBALL

**A**près des mois et des mois d'attente, le jeu de foot de Ronaldo s'apprête enfin à débarquer sur Playstation, avec, au choix, 64 équipes nationales (plus d'autres cachées). On pourra participer à de nombreuses compétitions, dans le but de débloquer les équipes All Star et Légende. Le jeu sera très

accessible aux débutants. Pas besoin donc d'être un vrai mordu de foot pour s'amuser. De plus, les développeurs ont pensé aux accros du ballon rond, en intégrant toutes les options propres aux simulations, ainsi qu'un système de combinaisons de touches pour réaliser des mouvements spéciaux.





codes secrets

vies infinies

**LES NOUVEAUTÉS  
D'ABORD**

**LES ANCIENS JEUX  
AUSSI**

**TOUT POUR VOUS  
DÉBLOQUER**

**GRAN TURISMO 2™**

en exclusivité sur  
3615 ASTU & 3615 SOLU

LES FICHES DESCRIPTIVES DES  
VOITURES • LE GUIDE COMPLET

passer les niveaux

points supplémentaires

solutions d'entraînes

étoiles plus rapides

**PLAYSTATION 2™**

**GAGNEZ-LA AUJOURD'HUI SUR 3615 ASTU**

nouvelles options

personnages inédits

évoque d'entraînement

circuits bonus

tous les passwords

mode invincible

**NOUVEAU !**

60000 écrans  
Minitel d'astuces  
et de soluces

**PLUS**  
des milliers  
d'autres astuces  
& d'autres soluces  
au téléphone

par téléphone au

**08 926 88 926**

24h/24, composez le

**08 926 88 926**

2.23 F.mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont  
pas les mêmes que sur Minitel...

3615 quand tout est foutu...  
**ASTU**

3615 ne quand rien ne va plus  
**SOLU**

la plus GROSSE banque européenne  
d'astuces et de soluces



## CHOUROUTE

■ **BRUNE PLATINE.** Tomb Raider III est maintenant disponible dans la gamme Platinum.

■ **KONAMI CHAMPION.** Pour l'année 1999 au Japon, les résultats des ventes en terme de volume donnent le classement qui suit. Premier : Nintendo. Deuxième : Konami. Troisième : Square. La grande force de Konami réside dans le nombre important de titres sortis. En additionnant les ventes, on obtient un chiffre final conséquent. Konami va s'en tenir à cette politique pour 2000. L'éditeur ■ annoncé plus de 100 titres, toutes consoles confondues (PS : 41, PS2 : 25, DC : 5, N64 : 3 et GBC : 26). Par ailleurs, Metal Gear 2, Silent Hill 2, un jeu de snowboard et un Track & Field ont été confirmés sur PS2.

■ **DTS ET AC3.** Creative adapte sa ligne de produit enceintes AC-3 pour la PS2. Ses modèles présentent l'avantage d'être plutôt bon marché avec de bonnes performances.



■ **NINTENDO PLEIN AUX AS.** Selon des résultats parus pour la fin de l'année fiscale au Japon, Nintendo aurait vendu plus de 300 millions de cartouches Game Boy depuis la sortie de la console. En multipliant par le prix de chaque jeu, on obtient une jolie montagne d'or.

■ **CONNECTIX 3 - SONY 1.** Concernant sa plainte contre Connectix ■ son émulateur PS sur Macintosh, Sony s'est encore fait débouter au tribunal. Cette fois-ci, c'est définitif ! Autre mauvaise nouvelle pour Sony : la version Windows 1.3 du soft est déjà disponible aux Etats-Unis.

## X-BOX

## La vengeance de Billou

**A**près les nombreuses fuites et rumeurs qui circulaient au sujet de la console "secrète" de Microsoft, Bill Gates a enfin reconnu l'existence de ce projet. Prévue pour l'automne 2001, la X-Box est dotée de caractéristiques monstrueuses (voir encadré). Au Japon, Microsoft ■ réussi à rallier de gros éditeurs, trop contents d'avoir une alternative à SCEI. Konami (déjà allié à Microsoft) développe Metal Gear Remix. La liste des éditeurs qui soutiennent la X-Box s'allonge tous les jours. Konami bien sûr, Namco, Electronic Arts, Acclaim, Activision, Take Two, Universal, Rockstar, Fox Interactive, Koei, Titus, Hudson, Bungee Software, Ubi Soft, et en attente de signer: Capcom, Infogrames et Enix. La X-Box ne sera pas une plate-forme ouverte. Pour développer dessus, il faudra acquérir la licence Microsoft. Les jeux ne nécessiteront pas d'installation préalable, contrairement aux PC. Le disque dur est là



pour stocker des données de jeu, de mise à jour et de sauvegarde. Il facilitera aussi les transferts plus rapides. Enfin, le processeur graphique sera fait par nVidia, et sera beaucoup plus puissant que l'actuelle GeForce de la marque. En équipant sa bête d'une carte

Ethernet, Microsoft parie sur l'avenir des réseaux à haut débit. De ce fait, le modem de la console sera externe. Enfin, le prix de vente n'a pas été dévoilé.

Toutefois, Microsoft nous rassure en le plaçant de toute façon, en dessous de celui de

## SPÉCIFICATIONS X-BOX

- Processeur Intel x86 cadencé à 600 MHz
- Processeur graphique 3-D développé en collaboration avec nVidia Corp
- 64 Mo RAM (mémoire unifiée)
- Processeur audio 3-D
- Disque dur de 8 Go
- Lecteur DVD 4x
- 4 ports pour manettes
- Port d'extensions
- Sortie audio/vidéo
- Carte réseau Ethernet 100 Mbps
- Formats reconnus : jeux X-Box, DVD-Vidéo, CD Audio.

la PS2. C'est sûr, Billou veut écraser toutes les consoles existantes. En voilà un qui veut tout le gâteau pour lui tout seul...



## TONY HAWK PRO SKATER

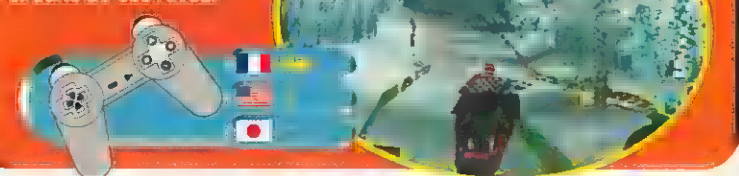
**L**e meilleur jeu de skate sur PS et N64 va être adapté sur Dreamcast ! C'est exactement le même jeu que sur ses consœurs, mais en plus beau et plus fluide. Rappelons que Tony Hawk est un des champions de la discipline le plus en vue du moment. La grande idole de Switch.





# SNOW-CROSS CHAMPIONSHIP

**S**now-X s'est transformé en Snow-Cross. Cette course de motoneige sera composée de 8 pistes inspirées des vrais circuits de Nagano, de Munich et d'Aspen. Les 12 motoneige seront rangées dans trois catégories de puissance : les 500, les 600 et les 700 CV. Enfin, il sera possible d'éditer les circuits de ses rêves.



SAMBA DE AMIGO

## Samba salsa

**S**ega par la voix de Yuji Naka a annoncé l'adaptation prochaine de son hit arcade Samba de Amigo. Ce jeu se caractérise par l'utilisation de maracas contenant à l'intérieur des capteurs de mouvements. Le concept est proche de celui du DDR de Konami. On doit agiter les maracas en fonction des infos défilant à l'écran. On doit aussi, par moments, adopter des poses et marquer ainsi des bonus. Pour la version DC, Sega devrait lever le voile prochainement sur des pads contenant justement des détecteurs de mouvement.



## LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

- "— ouah comment elle déconne la manette!" *honte*
- "— vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer." *ah ah*
- "— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez..." *oui oui*
- "— j'ai fait exprès, je voulais manger." *peuffe*
- "— j'ai rêvé? Il n'a pas sonné le téléphone?" *gobgob*
- "— d'façons l'écran est mal réglé..." *no0on?*
- "— je le crois pas, y a un maxi gros bug!" *couine*

## NE PERDEZ PLUS! CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 **ASTU**  
3615 **SOLU**

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE  
D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

## NE PERDEZ PLUS! CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone

**08 926 88 926**

24h/24, composez le

**08 926 88 926**

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES  
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !



**SQUARESOFT®**

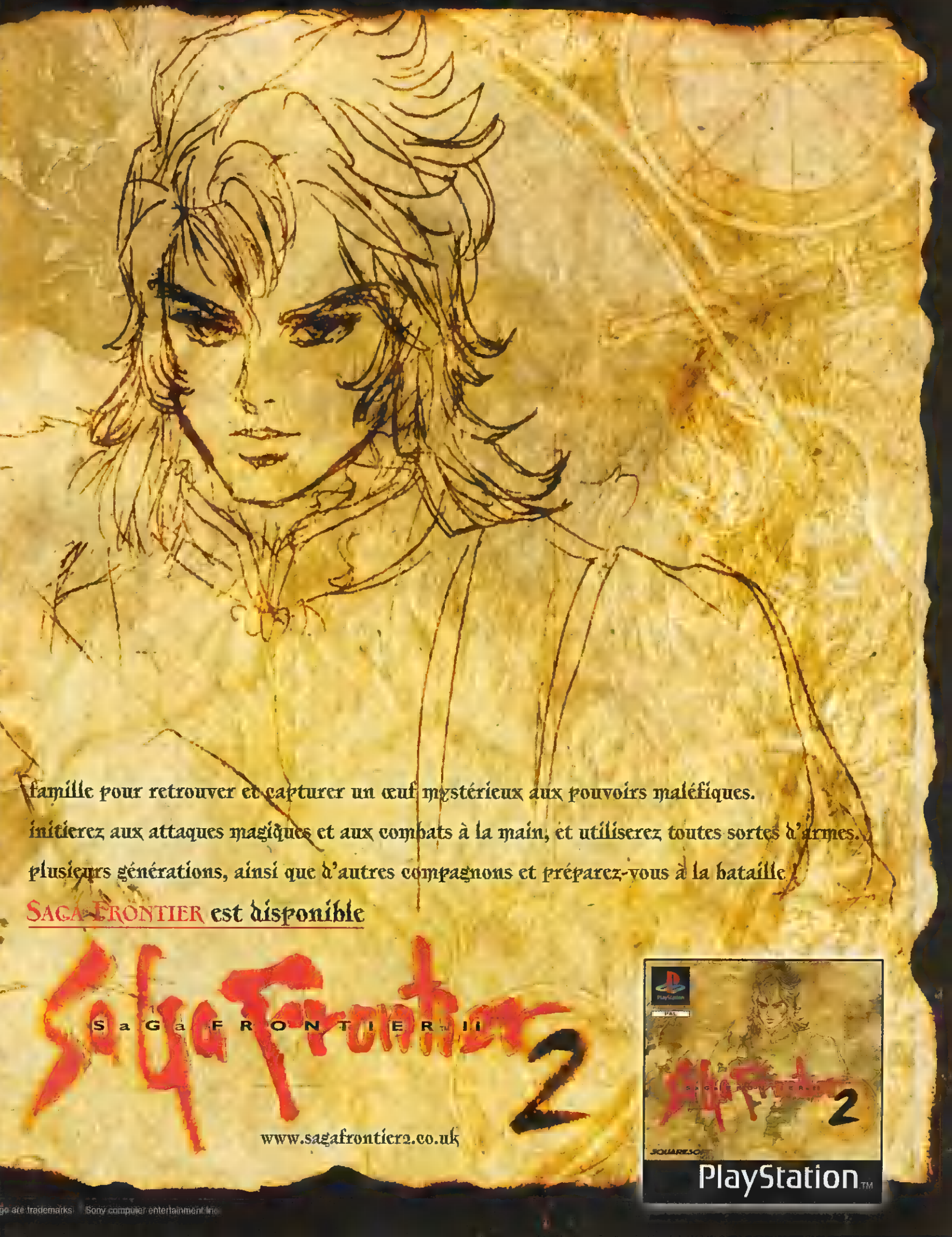
# Serez-vous Le Digne Héritier De Votre Dynastie ?

Entrez dans le monde de SAGA FRONTIER™ et participez à la fantastique quête d'une  
Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous  
A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant

Le guide stratégique de







famille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques.  
initiez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes.  
plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille

SAGA FRONTIER est disponible

# SAGA FRONTIER 2

[www.sagafrontier2.co.uk](http://www.sagafrontier2.co.uk)





# TOPE-LÀ!

## ■ MEILLEURES VENTES DU MOIS AU JAPON (SEMAINE DU 27/01 AU 17/02):

- 1- Bio Hazard
- Code Veronica (DC)
- 3- Vagrant Story (PS)
- 4- Bio Hazard Gun Survivor (PS)
- 5- Koneko mo issho (PS)
- 6- Poporo Cross 2 (PS)
- 7- Sega GT (DC)
- 8- Gallop Racer 2000 (PS)
- 9- Jet de Go! (PS)
- 10- Donkey Kong (GB)

## ■ LES VIEUX DE LA VIEILLE:

- 1- Pocket Monster Silver Gold (GBC)
- 2- Gran Turismo 2 (PS)
- 3- Dokodemo Issho (PS)
- 4- DDR 2nd MIX (PS)
- 5- Donkey Kong 64 (N64)
- 6- Mario Party 2 (N64)
- 7- Valkyrie Profile (PS)
- 8- Pachislo Azure Ookuoku 2 (PS)
- 9- Momotaro V (PS)
10. Bio Haz. Code Veronica (DC)

## ■ LES GADINS DU MOIS:

1. Fighting Game Creator (PS)
2. Treasure Strike (DC)
3. V-Rally 2 (PS)

■ **MULTIPLA.** Toujours au Japon, Kenwood a présenté un auto-radio compatible Minidisc, CD audio et CD MP3. Bref, on ne peut être plus complet. Ah si, il manque le DVD.

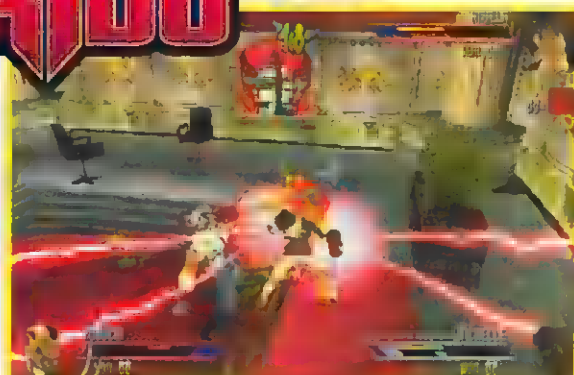
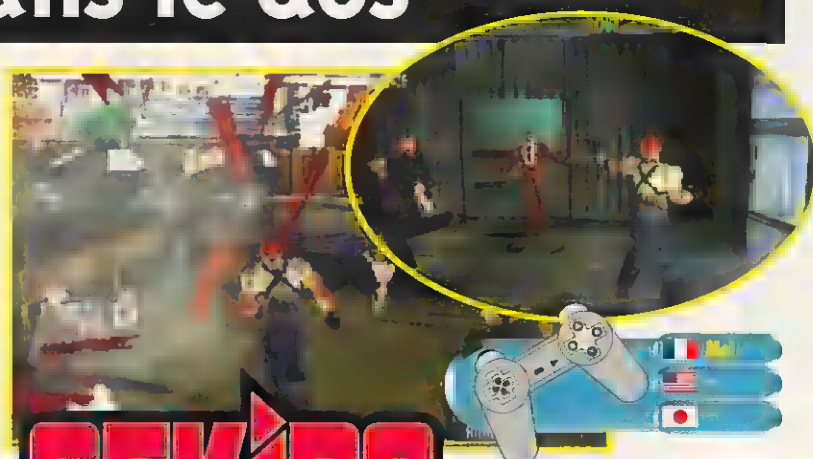


■ **MULTIPLATE-FORME.** Tokai ■ eu l'excellente idée de sortir un lecteur de salon capable de lire plein de formats différents: DVD, Vidéo-CD, Super Vidéo-CD, CD audio, et surtout, CD MP3. Le 715 ■ est aussi compatible avec le son Dolby Digital et ■ DTS. L'image sort en S-véo ou en RCA. Cette machine géniale ne coûte que 1700 F. Et, tenez-vous bien, elle est disponible en France! Finalement, à côté, la PS2 paraît vraiment chère...

## GEKIDO

# Kendo dans le dos

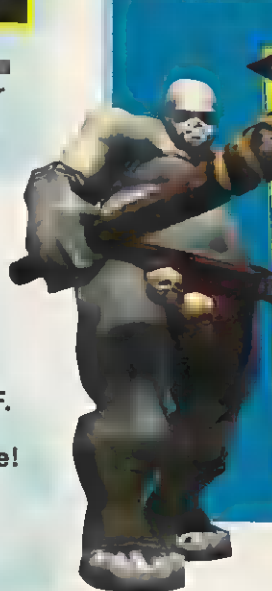
**E**n matière de baston de rue, Playstation n'est pas encore bien fournie. Gekido sera peut-être le digne héritier de la grande tradition des beat'em all à la Double Dragon. On retrouve un peu cet esprit dans le mode Aventure, quand on joue à deux simultanément. Chaque perso a droit à une multitude de coups et de Combos, dévoilés au fil des 17 niveaux. Dans le mode Arena Battle, on peut aussi se livrer des combats à mort jusqu'à quatre en même temps, avec le Multitap.



# DRAGON'S BLOOD

**D**ans une ambiance médiévale-fantastique, vous incarnez, au choix, un preux chevalier en armure, avec une grosse épée, ou une jolie sorcière à la fine lame, qui maîtrise quelques tours de magie bien utiles. Ce jeu d'action 3D est un mélange d'aventure et de kill'em all bien sanglant.

Nos héros rencontreront sur leur route d'autres persos qui les aideront. Chose peu courante, vous pourrez les tuer à coups d'épée (même si ça vous coince pour la suite). Enfin, le son, particulièrement enveloppant, a bénéficié d'un grand soin.





# CONCOURS Medievil 2

## A GAGNER!



**1 PlayStation**

**20 jeux  
Medievil 2**



**10 memory cards**



**10 manettes  
Dual Shock**

**40 tee-shirts Medievil 2  
phosphorescents in the night !!**

**joue et gagne  
3615 TCPLUS\*  
OU  
08.36.68.11.41\***

Extrait du règlement : Sony Consoles + organise un concours du 24/03/00 au 25/04/00 minuit. Ce jeu est gratuit, sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41\* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS\*. Les gagnants seront déterminés d'après les 40 meilleurs scores obtenus sur 08.36.68.11.41\* ou les 40 meilleurs scores obtenus sur 3615 TCPLUS\*, sauf pour la console dont le gagnant sera déterminé par tirage au sort parmi les participants qui auront obtenu plus de 300 points sur 08.36.68.11.41\* ou 3615 TCPLUS\*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Gail, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Medievil 2, 48 rue du colonel Pierre-avia, 75754 Paris Cedex 15.



"Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Developed and Published by Sony Computer Entertainment Europe. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.





# PREVIEWS

## ■ LE SILENCE DES BLOUSONS.

Silent Bombers sortira sous peu en France. Dans ce jeu d'action 3D, très bourrin, on incarne un soldat intrépide armé de bombes à déclenchement manuel. Après les avoir posées, il suffit d'appuyer sur un bouton pour les faire exploser. Ce principe, un peu novateur, donne du piment au jeu. Prévu pour mai 2000.

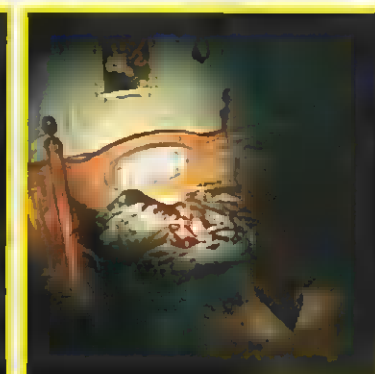
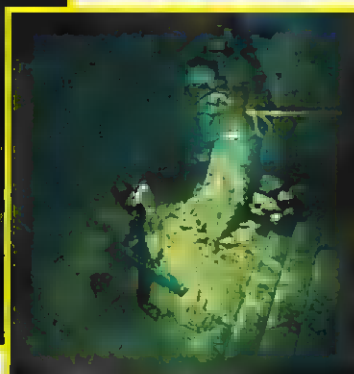
■ **CROSS COUNTRY.** On vous avait déjà montré Sno-X sur PS le mois dernier. Eh bien, il a changé de nom entre-temps. Ce jeu de motoneige s'appelle désormais Sno-Cross Championship Racing.

■ **LE POUVOIR DE GEORGE.** Star Wars : Episode 1 n'a pas fini de faire des petits. Et voilà encore un jeu tiré du film. Jedi Power Battles est plus axé sur les combats au sabre-laser, tendance kill'em all. On peut incarner au choix, cinq Jedi : Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, mais aussi Mace Windu, Plo Koon et Adi Gallia (des membres moins connus du Conseil des Jedi). Il sera aussi possible de jouer en mode Coopératif. Prévu pour mai 2000 sur PS.

## ALONE IN THE DARK

# Lumière !

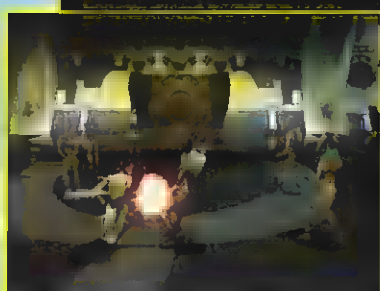
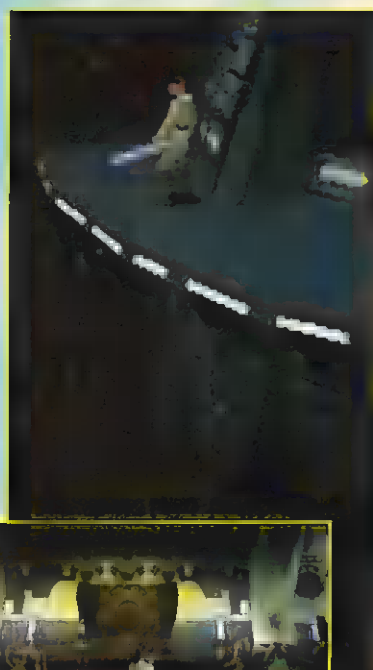
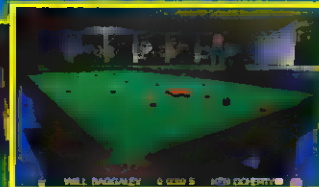
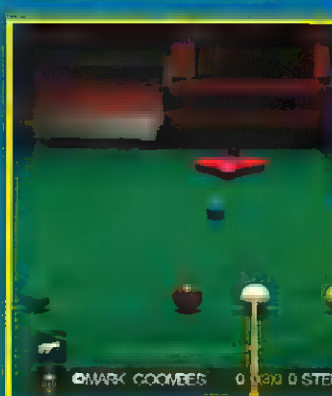
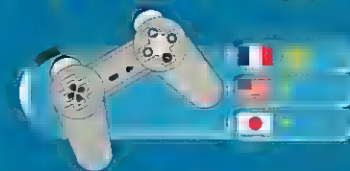
**E**dward Camby revient encore dans une énigme terrifiante. Son meilleur ami vient de mourir dans des circonstances étranges, au large d'une île mystérieuse. Le but de notre héros est donc de découvrir qui est l'assassin, et de venger son ami. Jouant sur les effets de lumière (et d'obscurité), sur les silences subjectifs et les moments d'action, le scénario risque d'être aussi flippant que celui de Silent Hill. On nous promet beaucoup de peur, à ne pas confondre avec beaucoup de gore. Le jeu est aussi prochainement prévu sur Dreamcast.



# WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

**C**odemasters a investi dans une nouvelle licence. Il s'agit cette fois-ci de snooker, autrement dit, d'un certain type de billard américain. La table est bien plus grande, les boules plus nombreuses, et les règles plus

complexes que pour celui que nous connaissons. Les 20 plus grands champions de discipline ont signé. À côté de la réalisation très soignée, il y aura quelques "accidents" pendant les matches. Une bonne occasion pour apprendre le snooker.





# RALLY MASTERS

**E**ncore un jeu de rallye qui pointe le bout de son nez. Avec Rally Masters, Canal + Multimédia fait une entrée fracassante dans le genre. Oublions donc les essais ratés et retentissants, comme Rushdown. Avec plus de 40 circuits, de nombreux challenges, 17 voitures ■ 30 pilotes réels, la réalisation a l'air honorable. Sur la version que nous avons essayée, la maniabilité était plutôt bien dosée et les graphismes assez fins. Pour l'instant, c'est plutôt rassurant.



## DAME IRMA

■ **LA CROISADE DE BRUNO.** Lors du Milia 2000, le P-D.G. d'Infogrames ■ tenu des propos peu courants sur le prix des logiciels. Bruno Bonnell pense que "la seule façon de lutter contre le piratage des CD-Rom est de baisser les prix des jeux". Le succès des graveurs ■ les nombreuses copies illégales qui en découlent freinent considérablement les ventes. La baisse du prix des jeux permettrait d'en vendre plus. Des propos à méditer, ■ qui seront concrétisés prochainement en France par une véritable baisse des prix des CD-Rom Infogrames, autour des 120-140 francs. En ce qui concerne les jeux sur consoles, le problème est plus délicat, avec la présence de Nintendo, Sega et Sony. Précisons, pour l'occasion, que les profits d'Infogrames sont au beau fixe...

# KELKOO TROUVE TOUS LES MEILLEURS COUPS COUPS.



**Kelkoo?**  
www.kelkoo.com

Votre Guide d'Achat sur Internet™



## PLAYSTATION 2

■ **PS ■ ENCORE ET TOUJOURS.** SCEI a du mal à conserver le rythme de production de sa toute nouvelle console. En effet, le japonais doit désormais faire face à une production insuffisante de mémoire flash. Ce composant est essentiel pour la conception des cartes-mémoire de la PS2. Du coup, Sony ne pense plus pouvoir atteindre le million et demi d'exemplaires vendus à la fin mars. Il devra se contenter d'un modeste 1,4 million.

■ **EN LIGNE ET SANS FIL.** Ken Kutaragi, président de SCEI, a annoncé la possibilité très prochaine de jouer en ligne, d'accéder à un e-mail ou de surfer sur le Web via PlayStation 2. Le tout se fera en connectant un téléphone portable de norme PHS, autorisant une connexion à 64 kB (autant que l'ISDN 64 kB). Ce système sera mis en place jusqu'à l'établissement, en 2001, d'un réseau câblé à haut débit. Si ce procédé permet de se connecter sans fil et avec une bonne bande passante, il pourrait se révéler assez onéreux en terme de communication. Les médias nippons l'interprètent comme la volonté de SCEI de ne pas laisser le champ libre à Sega dans ce domaine.

■ **INTERACTIF ?** Vous rêviez de regarder des DVD sans télécommande ? Sony l'a fait. Devant le tollé des acheteurs de PS2, SCEI pourrait sortir cette fameuse extension plus rapidement que prévu. On n'en connaît ni le design ni le principe de fonctionnement, mais, selon les rumeurs, une cellule infrarouge sera introduite dans un des deux ports carte-mémoire. Peut-être une Pocketstation ?

■ **DISJONCTÉ.** Sony se lie avec Toyota et Tokyu pour créer une société de câblo-opérateurs. Cette triple entente compte fournir un accès à haut débit sur Internet et ouvrir une boutique virtuelle d'e-commerce, au Japon.

## WORLD TOURING CARS

# Toca, c'est fini

**T**oca 3 ne s'appellera plus Toca! Adieu, vertes vallées d'Angleterre. Les courses se déroulent désormais tout autour du monde. Ce volet reste fidèle à la philosophie de la série qui s'est démarquée du lot par son côté simulation. WTC est resté ancré dans la simulation, mais le pilotage est devenu un peu plus souple. Dans cette course de voitures de tourisme ultra boostées, les carrosseries pourront être froissées. Codemasters risque encore de faire un carton avec ce titre.



# INTERNATIONAL TRACK'N FIELD 2 SUMMER SESSIONS

**K**onami relance sa série des Track'n Field! Après le récent deuxième volet, voici une autre version du jeu. Ce nouveau Track'n Field inclura de nouvelles disciplines olympiques estivales. Lancer du marteau, natation, saut en hauteur, et plein d'autres épreuves attendent les forcenés de pad...

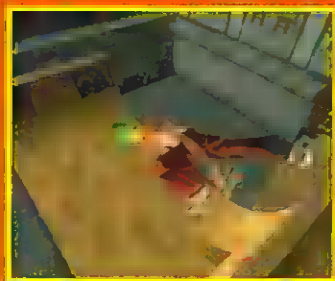




# STREET SKATER 2

**C**ette deuxième mouture du jeu de skate d'Electronic Arts a fait un grand bond en avant

pour ce qui concerne les graphismes et l'animation. Lors des grands sauts depuis les tremplins, la caméra suit le skateur avec une belle amplitude. C'est assez bien fait pour donner le vertige. On pourra jouer à deux simultanément en écran splité verticalement. Les plus minutieux pourront même construire leur propre skate-park. Enfin, les personnages sont très folkloriques. Il ne manque que Switch.



## PLAYSTATION 2.2

■ **UNE UNE.** Décidément, la Playstation 2 fait des vagues dans la presse dite grand public. En France, "Libération" (qui avait déjà mis Lara Croft en une) attaque avec Jin, de Tekken Tag Tournament, dans son édition datée du 4 et 5 mars 2000 (le jour de la sortie de la console au Japon). De l'autre côté de l'Atlantique, l'hebdomadaire américain Newsweek a consacré un énorme dossier sur la PS2 dans son numéro du 6 mars, avec trois gros articles sur le sujet.



# KELKOO TROUVE TOUS LES MEILLEURS COUPS COUPS.

Avec Kelkoo.com, votre Guide d'Achat sur Internet, vous allez découvrir d'un seul coup tous les bons coups du web.

Acheter un jeu, une console à prix cassé ? Indiquez vos critères de sélection et Kelkoo travaille pour vous !

Trouver une super promotion ? Kelkoo référence pour vous les meilleurs coups du web.

Grâce à son Guide boutiques, vous allez pouvoir découvrir les sites sélectionnés pour bien acheter. Il vous fournit aussi tous les conseils d'achat.

Complicé, le Web ? Essayez notre annuaire des 1350 meilleurs sites de commerce français. Et donnez votre avis !

Mais Kelkoo trouve aussi des appartements, des voyages, des ordinateurs, des livres enfin tout\* Et Kelkoo compare tout\* pour acheter au meilleur coût\*.

\*vous ne trouverez peut-être pas tout sur Kelkoo, mais presque tout au meilleur coût.

**Kelkoo?**  
www.kelkoo.com





# ACCESSOIRES



## ■ SEGA/SWATCH.

Vous êtes Japonais ? Vous avez une Dreamcast et un bras ? Parfait. Vous enflez la montre Sega-Swatch à votre poignet. Vous allez au coin de la rue jusqu'à la borne Sega. Vous passez votre bras à travers ladite borne et vous chargez-échangez des tas de données pour votre Dreamcast. Tel est le concept de base de cet accessoire



prévu pour le mois d'avril. Les applications seront multiples. A terme, on pourra ainsi payer son entrée dans les centres de jeux Joypolis ou ses achats de produits Sega. Enfin, la Dreamcast va inclure, dans la version 3 de son Dream Passport, le temps Swatch censé réguler l'heure sur le Net (un fiasco pour le moment).

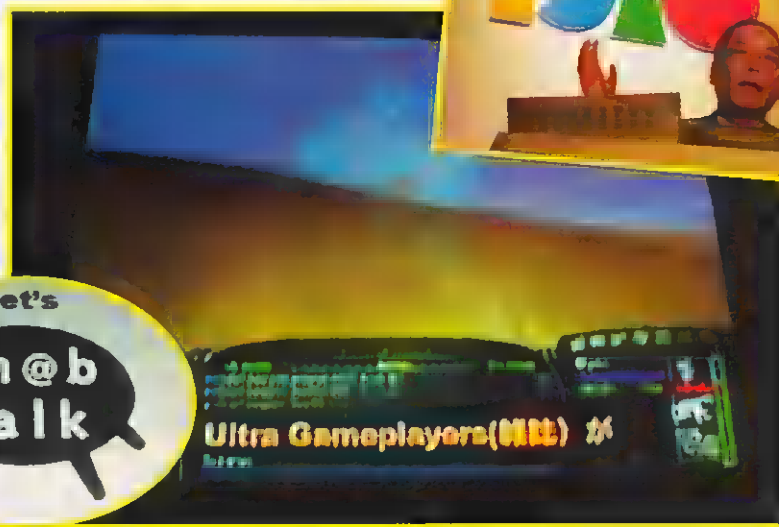
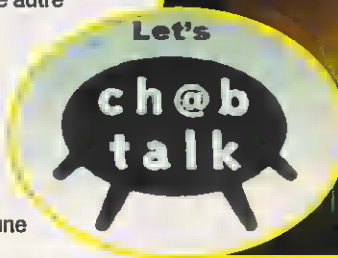
■ **PLUS DE PS.** SCEI a évité l'erreur passée de Sega, celle de sortir une nouvelle console pendant que l'ancienne se vend encore. En effet, la PS n'était plus dans les étagères des magasins japonais un mois avant que la PS2 ne sorte.

■ **MICROBILL.** Microsoft a réussi à obtenir le soutien ferme de plusieurs grands noms du jeu vidéo japonais dans le cadre du lancement de sa X-Box. On compte déjà Capcom, Konami, Koei, Tecmo et Enix.

ISA O

# Mais pas Takahata

**S**ega Japon a annoncé, via une nouvelle filiale nommée Isao, l'ouverture d'un nouveau réseau plus mature pour prendre en charge le jeu en ligne à grande échelle (Massive Multiplayer en anglais). L'un des premiers titres sur le réseau, 10six, vient des USA et c'est un wargame. Sega a aussi annoncé une autre bonne nouvelle. Dans le courant de cet été, un baladeur MP3 sortira, au format du VM, avec un micro infrarouge pour communiquer avec la Dreamcast. Cette dernière deviendra ainsi une sorte de borne karaoké.



# NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

**E**lectronic Arts continue dans les suites et les licences. Pour sa série Need For Speed, le mastodonte américain a carrément raffé la licence très convoitée de Porsche. Tous les modèles les plus populaires de la marque allemande seront, contrairement à Porsche Challenge sur PS, qui ne proposait qu'un seul modèle. Les amateurs de 911 et de Boxter seront contents.



# ZE TOP DES LECTEURS

Décidément, votre classement ne change pas beaucoup. On trouve encore Resident Evil : Code Veronica en tête des Most Wanted, et House of the Dead 2 en tête des Tops. Deux jeux Dreamcast, est-ce un hasard ? Remarquons également qu'aucun jeu Dreamcast n'apparaît dans les Flops... Tiens, tiens...

## TOP

- 1- House of the Dead 2 (DC)
- 2- SoulCalibur (DC)
- 3- Zelda 64 (N64)
- 4- Blue Stinger (DC)
- 5- Metal Gear Solid (PS)

## FLOP

- 1- Coolboarders 3 (PS)
- 2- Men in Black (PS)
- 3- Zelda 64 (N64)
- 4- Batman & Robin (PS)
- 5- Shining Force 3 (SAT)

## MOST WANTED

- 1- Resident Evil : Code Veronica (DC)
- 2- Perfect Dark (N64)
- 3- RC- Stunt Copter (PS)
- 4- Micro Maniacs (PS)
- 5- MDK 2 (DC)

Pour voter, c'est très simple : tapez sur votre Minitel et votre Zano le 3615 code TCPlus (2,23 F/min).



CSA : CAC !

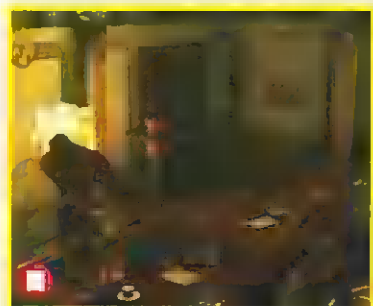
# C'est sans arêtes

**D**ans un récent communiqué de presse de l'agence APA, le CSA ■ réaffirmé sa volonté de mettre son nez dans les jeux vidéo. Après la surveillance des ondes hertziennes, voilà que le Comité de surveillance de l'audiovisuel s'attaque à nos chères consoles. Attendez-vous donc dans les mois prochains à voir débarquer sur vos écrans de jeux vidéo l'un des quatre sigles du CSA : un rond bleu (accord parental souhaitable); un triangle orange (accord parental indispensable), un carré rouge (interdit aux moins de 16 ans) ou encore une croix mauve (interdit

aux moins de 18 ans). Dans ce communiqué signé par le porte-parole du CSA, le Pr Hareng, on peut lire : "Devant l'évolution des jeux vidéo, et leur caractère toujours plus violent, il était nécessaire d'agir, vite et bien. Avec l'appui de l'association Familles de France, nous avons demandé à l'ensemble des éditeurs de bien

vouloir procéder, dans les plus brefs délais, à l'adjonction de l'un des sigles du CSA afin de protéger les jeunes joueurs."

Nous nous sommes prêtés à un petit exercice de style et avons essayé de vous montrer ce que pourraient donner de tels sigles sur vos titres favoris... A quand un décodeur spécial pour les jeux cryptés ?



## HALF-LIFE

**L**e Doom-like le plus abouti du moment sur

PC risque de faire sérieusement parler de lui dans la communauté Dreamcast... Vous campez le personnage de Gordon Freeman, un scientifique du gouvernement américain, qui travaille à Black Messiah, une base ultra secrète de l'armée. Au cours d'une expérience, un incident se produit et libère des extraterrestres

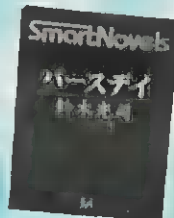
dans le centre scientifique. Votre rôle, sortir indemne de là. Half-Life Dreamcast ne sera pas seulement une simple adaptation. Développé par Gear Box Software, l'équipe de Opposing Force (un add-on de Half-Life pour PC justement), cette version disposera d'un nouveau niveau en mode Solo,

dans lequel vous incarnerez Barney, l'un des agents de la sécurité du centre de Black Messiah. De nouveaux effets spéciaux seront aussi de la partie, ainsi que des personnages inédits. Pour l'instant, le mystère plane quant à une éventuelle option jeu en réseau.



## CONFITURE

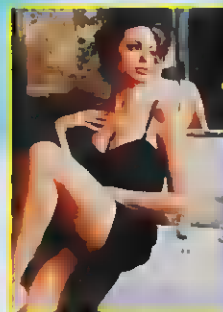
■ **SMART TOSHIBA.** Toshiba cherche toujours ■ promouvoir son support de stockage vedette, le Smart Media, en lui donnant une fonction "livre électronique". Des livres lus (donc audio) seront préalablement enregistrés sur des Smart Media. Un lecteur portable sera chargé de les lire. Le prix ne dépasserait pas celui d'un livre classique.



■ **DREAMCAST EN FORCE!** Du lundi 28 février au dimanche 5 mars, Sega avait organisé une série d'événements dédiés à la Dreamcast, à Tignes (Savoie). Des moniteurs Dreamcast étaient là pour venir en aide aux débutants de la glisse, et rappeler quelques règles de sécurité, tout en communiquant leur amour de la montagne. Avec plein de concours en bonus, Sega avait même ouvert des locations de Dreamcast et installé un espace Internet sur place.

■ **FF MOVIE.** Pour en savoir plus sur le film d'animation de Final Fantasy, courez vite à l'adresse suivante : [www.finalfantasy.com](http://www.finalfantasy.com) Sortie en salle prévue pour l'été 2001 aux Etats-Unis.

■ **EN CHAIR ET EN OS.** Après les nombreuses rumeurs concernant l'actrice qui incarnera Lara Croft au cinéma (comme Denise Richards, Catherine Zeta-Jones, Elisabeth Hurley...), on a enfin appris le nom de l'heureuse élue. Ce sera la bien nommée Angelina Jolie qui portera les shorts de Lara. La jolie Jolie avait déjà joué dans "Hackers", "The Bone Collector" et "Girl Interrupted". Le tournage commencera cet été.





# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\*\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOCK-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.  
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*



300 bolides, un circuit 4 joueurs, en moins immédiats, tous les ingrédients sont réunis pour des courses endiablées. N64



Nintendo

499F

NEW



Pokémon Stadium vous laisse mettre en scène des batailles de Pokémon dans une arène 3D. Envoyez les 150 Pokémon exécuter leurs attaques respectives... N64

## NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

**BERCK/MER Center**  
ZIC Continent - La Vierge Vigogne  
(voir minitel)

**LAGNY s/MARNE**  
rue des Marchés  
01.60.07.73.07

**ST BRIEUC Center**  
12, rue Charbonnerie  
02.96.61.72.60

**ROLLE (Suisse)**  
Grand'Rue 9  
021.826.25.25

**PAMPELUNE Center**  
(ESPAGNE)  
38, rue Amaya  
(00 34) 948.15.42.23

**LEX**  
Centre C. «les vertes campagnes»  
75, route vertes campagnes  
04.50.41.92.21

**QUIMPER 2 Center**  
Centre C. «Géant Casino»  
Route de Bénodet  
02.98.10.24.78

**ALES**  
21, rue Taisson  
04.66.52.38.95

**PONTARLIER**  
4, rue de la Gare  
03.81.46.23.29

**LUXEMBOURG Center**  
rue St Vincent  
ESCH s/ALZETTE  
(00 352) 26.53.04.42

**METZ Center**  
Galerie St Jacques  
03.87.75.22.75

**BOURGES Center**  
7-9, rue Coursarlon  
02.48.70.39.10

**MOLSHEIM**  
24, avenue de la Gare  
03.88.38.33.32

**FORBACH**  
58, route nationale  
03.87.88.76.87

**ST QUENTIN Center**  
Place de l'Hôtel de Ville  
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES ou sur internet : [www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

### FRANCE

ABBEVILLE Tél : 03.22.24.90.80  
ALBI Tél : 05.63.49.94.40  
ALES NOUVEAU Tél : 04.66.52.38.95  
AMIENS CENTER Tél : 03.22.92.28.85  
ANGERS CENTER Tél : 02.41.87.59.14  
ANGLET CENTER Tél : 05.59.03.72.03  
ANGOULEME CENTER Tél : 05.45.94.43.15  
ANNECY Tél : 04.50.51.44.98  
ANNEMASSE Tél : 04.50.87.16.75  
ARLES Tél : 04.90.96.84.81  
ARRAS Tél : 03.21.23.45.25  
AUTUN Tél : 03.85.52.85.53  
AUXERRE Tél : 03.86.52.22.21  
AVIGNON CENTER Tél : 04.90.82.22.61  
BARENTIN CENTER Tél : 02.35.91.98.88  
BERCK/MER CENTER NOUVEAU  
BESANCON Tél : 03.81.81.67.09  
BEZIERS Tél : 04.67.28.03.91  
BLOIS Tél : 02.54.78.97.38  
BOULOGNE s/MER CENTER Tél : 03.21.30.20.95  
BOURGES CENTER NOUVEAU Tél : 02.48.70.39.10  
BREST CENTER Tél : 02.98.46.11.46  
BRIVE Tél : 05.55.17.92.30  
CALAIS CENTER Tél : 03.21.19.49.59  
CAMBRAI CENTER Tél : 03.27.78.77.42  
CERGY PONTOISE Tél : 01.34.25.06.06  
CHALON S/SAONE Tél : 03.85.42.98.58  
CHAMBERY Tél : 04.79.60.03.81  
CHARLEVILLE-MEZIERES Tél : 03.24.57.43.19  
CHATEAUXROUX Tél : 02.54.60.86.97  
CHATELLERAULT Tél : 05.49.21.80.76  
CHOLET Tél : 02.41.46.06.01  
CLERMONT-FERRAND Tél : 04.73.28.93.37  
COGNAC CENTER Tél : 05.45.35.07.45  
COLMAR Tél : 03.89.21.72.72  
CREIL CENTER Tél : 03.44.25.58.84  
DIEPPE Tél : 02.35.84.63.90  
DIJON Tél : 03.80.58.95.94  
DUNKERQUE CENTER Tél : 03.28.66.73.73  
FECAMP Tél : 02.35.29.90.00  
FONTAINEBLEAU Tél : 01.60.72.80.56  
FORBACH NOUVEAU Tél : 03.87.88.76.87

FREJUS Tél : 04.94.53.64.18  
GAP Tél : 04.92.56.09.68  
GEX NOUVEAU Tél : 04.50.41.92.21  
GRENOBLE Tél : 04.76.47.14.25  
HAGUENAU Tél : 03.88.73.53.59  
LAGNY s/Marne NOUVEAU Tél : 01.60.07.73.07  
LA ROCHELLE Tél : 05.46.41.29.01  
LA ROCHE/YON CENTER Tél : 02.51.47.39.52  
LA VARENNE St HILAIRE Tél : 01.41.81.03.17  
LE HAVRE CENTER Tél : 02.35.19.36.46  
LENS CENTER Tél : 03.21.28.45.45  
LES LILAS Tél : 01.43.63.05.37  
LILLE Tél : 03.20.51.44.75  
LILLE 2 CENTER Tél : 03.28.38.18.78  
LIMOGES CENTER Tél : 05.55.12.16.12  
LORIENT CENTER Tél : 02.97.21.69.73  
LORIENT 2 CENTER Tél : 02.97.87.81.82  
LYON Tél : 04.78.60.33.60  
MACON Tél : 03.85.40.91.74  
MEAUX Tél : 01.60.25.11.56  
METZ CENTER NOUVEAU Tél : 03.87.75.22.75  
MOLSHEIM NOUVEAU Tél : 03.88.38.33.32  
MONT DE MARSAN CENTER Tél : 05.58.06.39.51  
MONTARGIS Tél : 02.38.98.00.67  
MONTLIMAR Tél : 04.75.01.75.82  
MORLAIX Tél : 02.98.88.41.90  
NANCY CENTER Tél : 03.83.17.35.29  
NEVERS CENTER Tél : 03.86.61.23.32  
NIMES Tél : 04.66.21.81.33  
NIORT CENTER Tél : 05.49.77.05.13  
ORLEANS Tél : 02.38.80.45.50  
PAMIERES Tél : 05.61.67.34.63  
PAU CENTER Tél : 05.59.72.91.32  
PONTARLIER NOUVEAU Tél : 03.81.46.23.29  
QUIMPER CENTER Tél : 02.98.64.29.15  
QUIMPER 2 CENTER NOUVEAU Tél : 02.98.10.24.78  
REIMS Tél : 02.36.77.96.76  
RENNES Tél : 02.99.31.11.26  
ROUEN CENTER Tél : 02.32.08.03.03  
SENIS CENTER Tél : 03.44.60.07.79  
SALLANCHES CENTER Tél : 04.50.58.49.11  
SAINTES CENTER Tél : 05.46.74.13.56  
SARREGUEMINES Tél : 03.87.02.96.00

Tél : 04.94.53.64.18  
Tél : 04.92.56.09.68  
Tél : 04.50.41.92.21  
Tél : 04.76.47.14.25  
Tél : 03.88.73.53.59  
Tél : 01.60.07.73.07  
Tél : 05.46.41.29.01  
Tél : 02.51.47.39.52  
Tél : 01.41.81.03.17  
Tél : 02.35.19.36.46  
Tél : 03.21.28.45.45  
Tél : 01.43.63.05.37  
Tél : 03.20.51.44.75  
Tél : 03.28.38.18.78  
Tél : 05.55.12.16.12  
Tél : 02.97.21.69.73  
Tél : 02.97.87.81.82  
Tél : 04.78.60.33.60  
Tél : 03.85.40.91.74  
Tél : 01.60.25.11.56  
Tél : 03.87.75.22.75  
Tél : 03.88.38.33.32  
Tél : 05.58.06.39.51  
Tél : 02.38.98.00.67  
Tél : 04.75.01.75.82  
Tél : 02.98.88.41.90  
Tél : 03.83.17.35.29  
Tél : 03.86.61.23.32  
Tél : 04.66.21.81.33  
Tél : 05.49.77.05.13  
Tél : 02.38.80.45.50  
Tél : 05.61.67.34.63  
Tél : 05.59.72.91.32  
Tél : 03.81.46.23.29  
Tél : 02.98.64.29.15  
Tél : 02.98.10.24.78  
Tél : 02.36.77.96.76  
Tél : 02.99.31.11.26  
Tél : 02.32.08.03.03  
Tél : 03.44.60.07.79  
Tél : 04.50.58.49.11  
Tél : 05.46.74.13.56  
Tél : 03.87.02.96.00

ST NAZAIRE Tél : 02.40.22.60.15  
ST BRIEUC CENTER NOUVEAU Tél : 02.96.61.72.60  
ST OMER CENTER NOUVEAU Tél : 03.21.88.14.15  
ST QUENTIN CENTER NOUVEAU Tél : 03.23.05.17.75  
STRASBOURG CENTER Tél : 03.88.22.54.81  
TARBES Tél : 05.62.44.92.92  
TARNOS Tél : 05.59.64.18.66  
THIONVILLE CENTER Tél : 03.82.34.61.49  
THONON les BAINS Tél : 04.50.71.69.02  
TROYES Tél : 03.25.73.11.28  
VALENCE Tél : 03.75.56.72.90  
VALENCIENNES CENTER Tél : 03.27.47.30.60  
VANNES CENTER Tél : 02.97.42.60.60

### CORNERS

AGEN / SIBER 2000 Tél : 05.53.47.73.01  
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.37.45  
MONTESQUEU VOLVESTRE / MONTESQUEU VIDEO Tél : 05.61.90.21.05  
PAUILLAC / COMRA VIDEO Tél : 05.56.59.16.96  
St MEDARD EN JALLIES / MONTESQUEU VIDEO Tél : 05.56.05.18.15  
VOIRON / MIT VIDEO Tél : 04.76.65.96.27

### EUROPE

BRUXELLES CENTER Tél : (2) 514 67 37  
LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU (00 352) 26.53.04.42  
PAMPELUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU (00 34) 948.15.42.23

### SUISSE

FRIBOURG Tél : 026.322.82.52  
GENEVE - CHARMILLES Tél : 022.940.03.40  
GENEVE - PLAINPALAIS Tél : 022.800.30.50  
GENEVE - MEYRIN Tél : 022.980.07.80  
LAUSANNE Tél : 021.329.04.14  
ROLLE NOUVEAU Tél : 021.826.25.25  
SIERRE NOUVEAU Tél : 027.455.73.28  
SIGNY Tél : 022.363.03.09  
SION Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVRETTURE DE MAGASINS EN SUISSE. CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80  
**DOM TOM**  
FORT de France Tél : 05.96.63.12.13

DOCK GAMES  
RACHETE  
CASH\*\*  
VOS ANCIENS  
JEUX





console N64 couleur + 1 manette



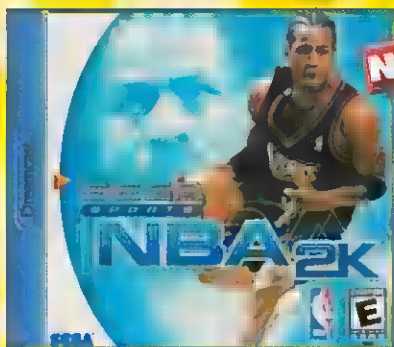
649<sup>F</sup>



console + 1 manette



1690<sup>F</sup>



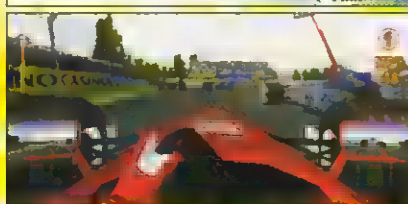
NEW

A vous d'exploser tous les paniers US dans cette excellente simulation de basket.



NEW

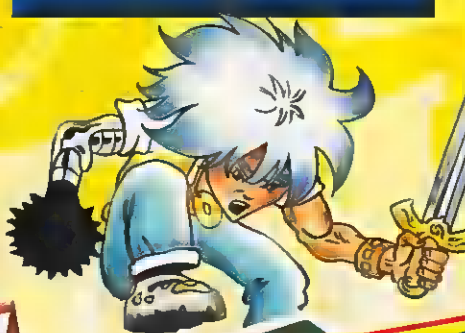
Après le succès du premier, retrouvez votre héros favori dans un jeu de plateforme en 3D.



NEW

Attachez votre harnais et pulvérisez les chronos de la nouvelle saison de formule 1.

RETROUVEZ  
DOCK GAMES  
SUR INTERNET  
[www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)



NEW



Après avoir sauvé le monde d'une apocalypse bactériologique, Gabriel Logan et Liana seuls témoins du terrible virus devront replonger dans le monde du sombre complot.



899<sup>F</sup>

console + 1 manette analogique  
vibrante + PACK ACCESSOIRES



OFFRE\* EXCLUSIVE  
DOCK GAMES  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 manette  
analogique  
1 câble USB  
1 carte mémoire  
et son boîtier

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

\* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. \*\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. \*\*\* La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.

DOCK GAMES  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions







*Après le phénoménal succès de la Playstation, près de 50 millions de consoles vendues à travers le monde en un peu moins de six ans, Sony se devait d'offrir à son public une nouvelle console, plus puissante et exploitant les nouvelles technologies : lecteur DVD-Rom, processeur central à 294 MHz, processeur graphique haut de gamme et connectique évoluée. La Playstation 2 est disponible au Japon depuis le 4 mars 2000.*

Niico

**C**ontrairement à Sega et sa Dreamcast, lancée au Japon à la fin de l'année 1998 à coups de dizaines de millions de dollars, Sony n'aura pas dépensé beaucoup d'argent pour lancer sa Playstation 2. Le fabricant s'est en effet appuyé sur la fidélité du public pour vendre tout naturellement sa nouvelle console. Une campagne de publicité a néanmoins été lancée au Japon, sous forme de compte à rebours, mais seulement dix jours avant la sortie de la machine. Il fallait oser.

#### Fausse rumeur

Changement de politique de la part de Sony, le constructeur japonais a énormément misé sur le lecteur DVD-Rom de la console et a clairement positionné la Playstation 2 comme étant une machine capable de lire les DVD-Vidéo. Le marché du DVD n'étant pas aussi développé au Japon qu'aux Etats-Unis ou en Europe, Sony a proposé ses services à de

grandes majors du cinéma et a ainsi reçu le soutien de la Fox et de la Warner pour promouvoir sa nouvelle console. Voilà qui va peut-être encourager les consommateurs japonais à bouffer du DVD-Vidéo à chaque repas. Ainsi, à la sortie de la Playstation 2, un coffret collector de "Matrix" était disponible, et ce, trois semaines avant la sortie officielle du film dans les





# ATTENTION 2

# OU

# DÉMON ?

différents points de vente habituels.

L'autre méthode promotionnelle a consisté à bombarder les magazines grand public d'images de jeux, toutes plus belles les unes que les autres. Les reflets des décors sur les carrosseries lustrées de Gran Turismo 2000 ont fait tourner la tête à de nombreux lecteurs. Enfin, Sony a propagé de fausses rumeurs

quant au nombre de Playstation 2 en stock, histoire de précipiter la ruée sur la machine. Le résultat s'est avéré payant, malgré le prix élevé de la console (39 800 yens, soit près de 2 500 francs), pas moins de 980 000 consoles et quelque 2,3 millions de jeux étaient vendus en trois jours seulement. Un record.

## Du bleu nuit au bleu clair

Intéressons-nous maintenant à la console elle-même. Contrairement à ce que l'on croyait, à en juger par les premières photos envoyées par Sony il y a quelques mois, la Playstation 2 est à peine plus grande que sa sœur cadette : 30 cm (L) x 18 cm (l) x 8 cm (H), contre 25,5 cm (L) x 18,5 cm (l) x 5 cm (H) pour la Playstation. De couleur noire, elle change



*Pas de grande différence entre une PS1 et une PS2, si ce n'est la couleur et le poids.*

radicalement de ton avec le gris de l'ancien modèle, et se fondera parfaitement dans l'ensemble audio-vidéo de votre salon.

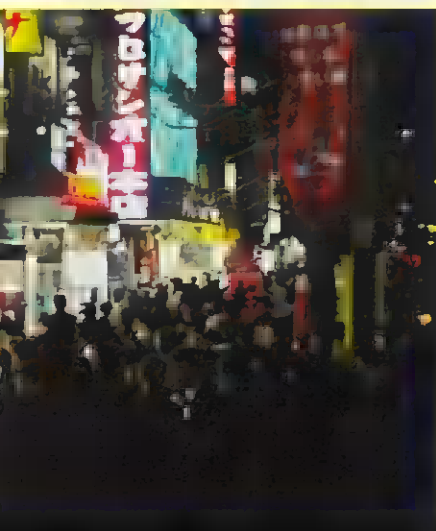
Sony cherche incontestablement à élargir son public. Sur la face supérieure de la console apparaît un logo PS2 sobre, dans un dégradé qui va du bleu nuit au bleu clair. Sur la gauche, on distingue ce que Sony appelle la Magic Gate : deux ports carte-mémoire, ainsi que deux ports manettes. Vous devrez donc acheter un Multitap pour jouer en bande, ou bien récupérer celui de votre Playstation, compatible avec la nouvelle console. Sur l'extrême droite de la face avant, apparaissent deux boutons. L'un, équipé d'un voyant vert, sert de Reset, mais aussi à mettre la console en veille. Dessous, et avec un voyant bleu, le bouton d'éjection du tiroir du lecteur de ...

## BACKWARD BLUES

Un des principaux arguments de vente de Sony est la compatibilité avec les titres Playstation. Ce qui se révèle exact et, de ce fait, la PS2 est aussi compatible avec tous les accessoires de la PS. Ou tout du moins avec tous ceux que nous avons sous la main pendant le test. La Dual Shock, le NegCon, le JogCon, la carte-mémoire, la platine Beatmania, le tapis de Dance Dance Revolution, les câbles RGB et S-Vidéo, etc. Tout fonctionne correctement. Par contre, pour certains accessoires, comme la carte-mémoire, vous ne pourrez vous en servir que si vous jouez à un titre de l'ancienne génération. Pas question de sauvegarder vos parties de Ridge Racer V sur une carte-mémoire Playstation.



*Les mains expertes de Zano vous montrent le CD de la PS1, noir, et celui de la PS2, bleu.*





## PLAYSTATION 2 ANGE? ou DÉMON?

CD/DVD-Rom. C'est une nouveauté: Sony a abandonné le robuste capot de la Playstation pour un tiroir... plus fragile. Ce choix montre à nouveau la volonté de Sony de satisfaire le grand public.

Le sigle PS se trouve sur le tiroir de la console. Chose amusante, ce sigle peut pivoter sur son axe de manière à être lisible lorsque la console est posée verticalement. Car c'est aussi une autre nouveauté: la Playstation 2 peut

être disposée à plat ou bien verticalement. Certaines mauvaises langues diront que la Playstation pouvait (et devait parfois) le faire pour palier les problèmes dus à la qualité approximative du bloc lecture.

## Un gros ventilateur

Pour en finir avec la face avant de la console, on trouve trois prises de connexion spécifiques aux micro-ordinateurs: deux prises USB (Universal Serial Bus) et une prise i.Link S400. A l'avenir, ces prises serviront à accueillir des périphériques externes (imprimante, disque dur, Web Cam, manettes...). Sur la face arrière, on découvre une prise d'alimentation (110 volts) ainsi que la prise AV pour relier la console à votre téléviseur. Il s'agit du même type de prise que pour la Playstation. Au centre de la face arrière, une large grille cache un gros ventilateur, très bruyant, qui sert à refroidir le microprocesseur de la console. Deux prises sont également visibles: une prise PC Card (de type PCMCIA) et une sortie optique numérique (digital out). La première permet de brancher différents périphériques au format PCMCIA. Il y a fort à parier qu'un modem sera le premier accessoire de ce format à voir le jour d'ici quelques mois. La sortie optique numérique sert à relier votre console à un ampli Dolby Digital et/ou DTS équipé d'une telle prise en entrée, afin de profiter d'une très grande qualité sonore. C'est ce que l'on appelle le son multicanal, ou 5.1. On regrette cependant que la connectique ne soit pas plus riche: pas de prise numérique coaxiale, pas de prise S-Vidéo et pas de prises cinch (RCA). Alors que la campagne de publicité tourne

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- Processeur principal: Emotion Engine, 128 bits, cadencé à 294 MHz (200 MHz pour la Dreamcast, 33 MHz pour la Playstation 1).
- Puissance de calcul: 66 millions de polygones à la seconde (3 millions pour la Dreamcast, 500 000 pour la Playstation 1).
- Processeur graphique: Graphics Synthesizer à 147 MHz équipé de 4 Mo de Ram vidéo
- Lecteur: CD-Rom (x24), DVD-Rom (x4)

- Carte sonore: son stéréo, 48 voies à 44 kHz ou 48 kHz. 2 Mo de Ram Audio. Sortie optique.
- RAM: 32 Mo
- Capacité de stockage: de 650 Mo pour un CD-Rom à 8 Go (double face, double densité) pour un DVD-Rom.
- Compatible: DVD-vidéo (zone 2 NTSC), CD audio, CD-R, CD-RW et jeux PS1.
- Prix: 2500 francs au Japon (39800 yens).

autour du DVD-Vidéo, on était en droit d'attendre mieux. Précisons également que la console est vendue sans câble optique...

## A l'intérieur

C'est à l'intérieur de la console qu'on trouve les plus belles choses. Le microprocesseur principal tout d'abord. Baptisé Emotion Engine, c'est lui qui chapeaute l'ensemble des informations de la Playstation 2: 128 bits, 300 MHz (294,912 pour être précis), on peut comparer sa puissance à celle d'un Pentium III 500 MHz. Ce microprocesseur est épaulé par un processeur graphique (Graphic Synthesizer) cadencé à 150 MHz. Le processeur sonore, quant à lui, propose 48 voies différentes et génère des sons de qualité CD à 44,1 kHz ou 48 kHz. Autant dire qu'un jeu bien programmé offrira une ambiance sonore impeccable. Pour lire vos jeux, la console est équipée d'un lecteur DVD-Rom (x4) compatible CD-Rom (x24), DVD-Vidéo, CD audio, CD-R et CD-RW. Notez que la Playstation 2 n'est pas compatible avec les premiers modèles de CD-Vidéo (compression MPEG 1). Dommage.

## Les sauvegardes

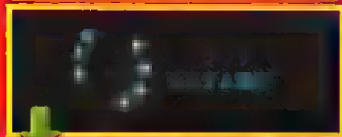
La console est vendue avec une manette Dual Shock 2, qui n'est autre qu'une simple adaptation de la Dual Shock de la Playstation. Espérons que Sony nous propose prochainement une manette dédiée à la Playstation 2. Une carte-mémoire de 8 Mo est elle aussi offerte avec la console. Les sauvegardes se font très rapidement, et des petites animations apparaissent sur l'écran de gestion de la carte-mémoire. Par exemple, pour le jeu Ridge Racer V, il s'agit d'une petite voiture qui tourne sur elle-même en sautillant. Amusant. Bien que les sauvegardes occupent toujours un bloc mémoire, leur taille varie en fonction des jeux. Ainsi, on sauvegarde sur sa carte tant qu'il y a de l'espace libre. La taille des sauvegardes est indiquée au dos des boîtes de jeu: 100 ko pour Eternal Ring, 420 ko pour ...

## CONFIGURER LES TEXTES EN ANGLAIS

Lors du premier démarrage de la PS2, les textes des menus d'options sont proposés, par défaut, en japonais. Heureusement, il est possible de changer tout cela afin d'avoir des textes en anglais et ainsi comprendre un tant soit peu ce qui se passe à l'écran. Voici comment procéder.



Allumez votre console. Sony Computer Entertainment apparaît sur l'écran. Tout va bien.



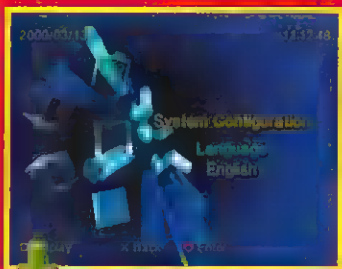
Petit problème: les textes sont en japonais. Respirez bien fort, choisissez l'option du bas et validez avec "O".



Descendez maintenant sur le cube le plus bas. Et, à nouveau, validez avec "O".



Sélectionnez l'option de droite et validez encore une fois "O".



Miracle, les textes sont désormais en anglais. Tout devient beaucoup plus clair.

## COMPATIBILITÉ ASCENDANTE AU PLUS BAS...

Beaucoup de joueurs se posent la question suivante: est-ce qu'un jeu PS1 est plus beau sur une PS2? Eh bien, le résultat est plutôt... mitigé. Dans les menus de configuration de la PS2, on peut choisir de jouer avec des textures plus fines, et des temps d'accès moins longs. La différence est à peine perceptible à l'écran, même

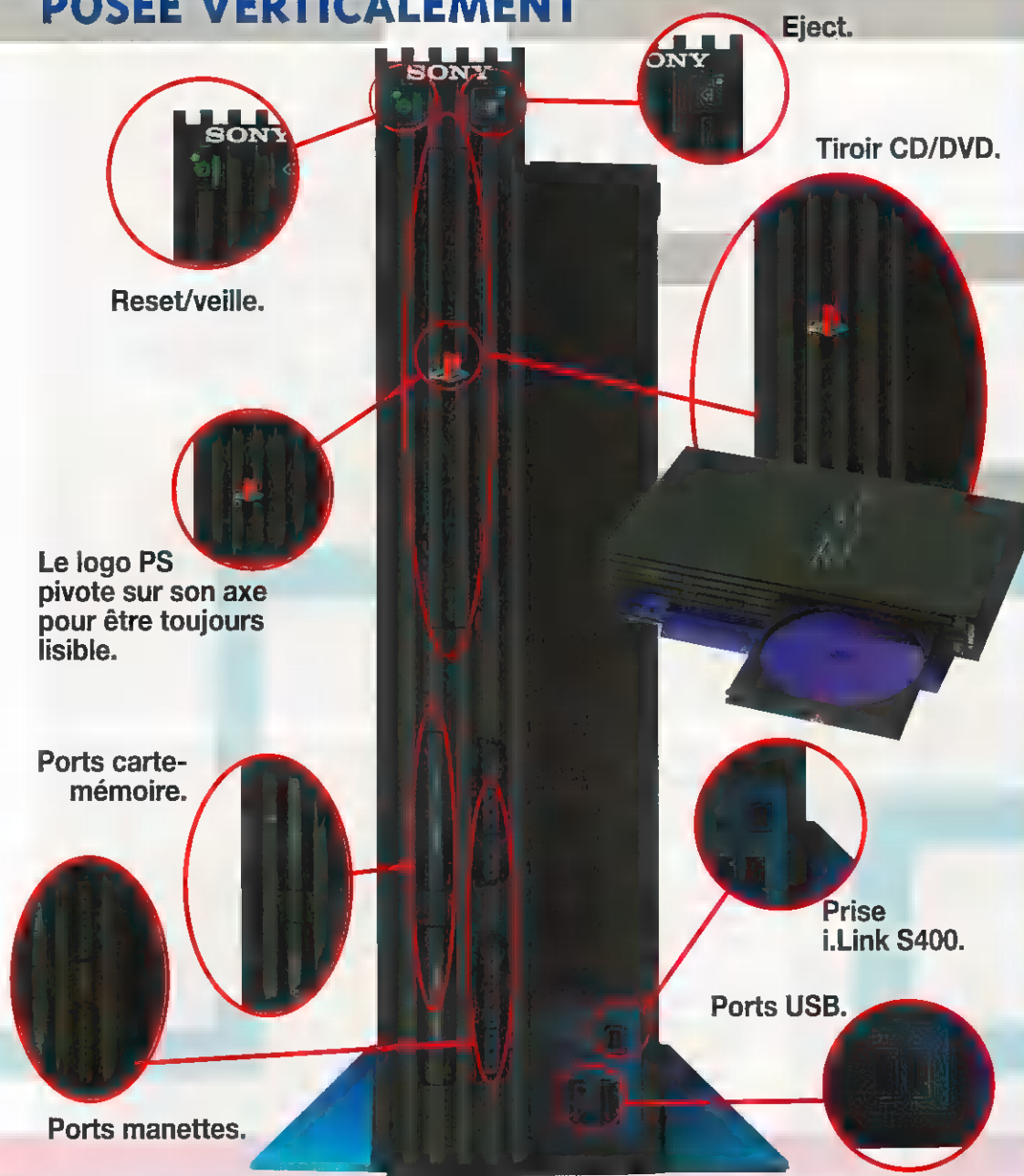
avec une prise RGB reliée au téléviseur. Seule amélioration notable: les temps de chargement qui sont bien plus rapides. Beaucoup de bruit pour rien, donc. En comparaison, l'amélioration obtenue avec les émulateurs Bleem! sur PC ou Virtual Game Station sur Macintosh est bien meilleure.



Quand la console est placée verticalement, n'oubliez pas de faire pivoter le logo PS.



## LA PLAYSTATION 2, FACE AVANT, POSÉE VERTICALEMENT

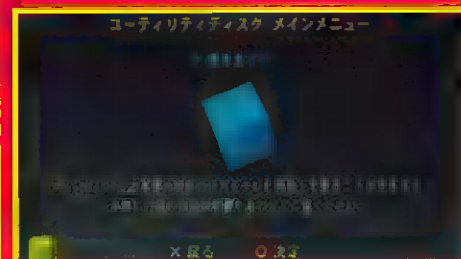


## LA FACE ARRIÈRE DE LA PLAYSTATION 2

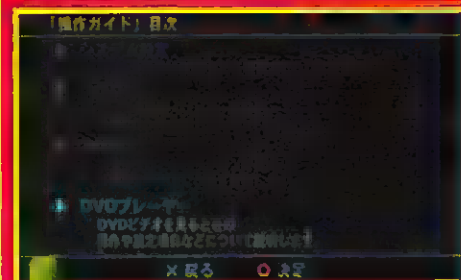


## LIRE LES DVD

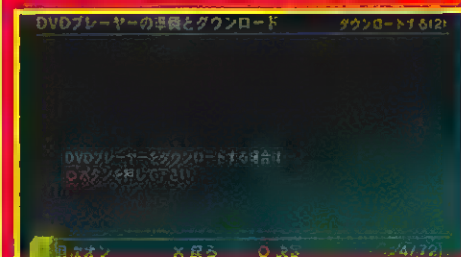
Pour lire les DVD-vidéo sur votre Playstation 2, vous devez impérativement charger dans votre carte-mémoire le logiciel prévu à cet effet. Une manipulation qui demande un peu d'aide. Attention, seuls les DVD-vidéo de zone 2 et NTSC fonctionnent sur la PS2 japonaise. Il est donc inutile de vous ruer chez votre revendeur de DVD-vidéo s'il ne fait pas d'import de films japonais.



Insérez la carte-mémoire dans la PS2 et insérez le CD d'utilitaires. Validez avec le bouton Rond.



Choisissez l'option DVD, la dernière en bas de l'écran.



Allez sur la page 4 (sur les 72 proposées) et validez avec Rond. Le programme se charge dans la carte-mémoire.



A vous d'apprécier maintenant les films DVD-vidéo (zone 2, NTSC uniquement) sur votre télé.



## PLAYSTATION 2 ANGE? ou DÉMON?

Ridge Racer V et seulement 16 ko pour Street Fighter EX 3 (une

sauvegarde de petite taille, à la hauteur de l'intérêt du jeu). La carte-mémoire, contient également les pilotes du lecteur de DVD-Vidéo (pour l'instant, une version 1.0), ce qui signifie que la qualité de ce lecteur devrait évoluer dans le temps, sous forme de mise à jour. Enfin, un CD d'utilitaires est disponible avec la console. Il s'agit principalement d'une sorte de grande notice pour vous aider à configurer votre console, mais aussi pour formater la carte-mémoire. Malheureusement, tous les textes sont en japonais, et donc complètement incompréhensibles pour la plupart

d'entre nous. Notez que la couleur des CD de la Playstation 2 est d'un bleu nuit magnifique, contrairement aux DVD de jeux, comme Kessen, par exemple, qui sont de couleur argentée.

## La déception

Malgré tant de bonne volonté de la part de Sony, les premiers jeux disponibles sur le marché ne nous ont en aucune mesure impressionnés. Pire, aucun d'entre eux ne justifie l'achat de la console. Nous sommes loin, très loin, d'avoir été renversés par la qualité des graphismes, et le choc visuel tant attendu n'est pas au rendez-vous. Aucun jeu, à l'heure actuelle, n'exploite les capacités de la console. Ridge Racer sur

## JAQUETTES, MODE D'EMPLOI

Comment savoir si le jeu Playstation 2 dont vous rêvez est un CD bleu ou un DVD-Rom? Comment connaître la taille de la sauvegarde... Et pour vous faire un peu de mal, comment calculer soi-même le prix de vente du jeu au Japon.

Ce logo indique que le support du jeu est un DVD-Rom, de couleur argentée. Quand aucune indication de ce type n'apparaît, c'est qu'il s'agit d'un CD de couleur bleue.

Voici la taille qu'occupe une sauvegarde du jeu sur la carte-mémoire. Il s'agit généralement d'un chiffre suivi de KB (kilo byte).

Jeu qui peut se jouer à 4 via le Multitap.

Le prix de vente conseillé au Japon. Ce prix est indiqué en yens. Pour connaître la valeur approximative du logiciel en francs, il suffit de diviser ce chiffre par 20. Kessen, par exemple, coûte environ 340 francs.

## TOP CRÉDIBILITÉ!

Quelle mouche a donc piqué les testeurs du magazine "Famicon Tsushin"? Dans son édition du 17 mars 2000, ce magazine (référence en matière de jeux vidéo au Japon) a publié les notes des tests des jeux PS2. Le résultat est plutôt surprenant. Prenons le cas de Street Fighter EX 3 (les jeux sont notés sur 10), voici les scores obtenus par ce titre: 9, 8, 8 et 7. Le magazine classe



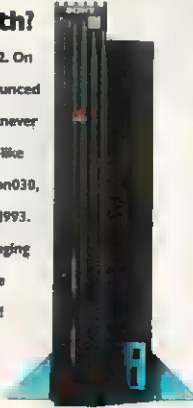
comprendre...

Autre exploit. Il s'agit cette fois du design de la Playstation 2. Voici ce que l'on a retrouvé dans nos archives... A en juger d'après la photo, Sony se serait inspiré du look d'une console Atari présentée en 1993 aux Etats-Unis, mais jamais sortie. Avouez que la ressemblance est frappante, non? On appréciera l'humour des Américains: "Séparés à la naissance?"

## Backwards Compatible

## Separated at birth?

On the right, Sony's Playstation 2. On the left, a picture of Atari's announced and publicly demonstrated (but never released) Microbox, a console-like Atari PC based on the Atari Falcon030, which was supposed to ship in 1993. Jack Tramiel described it as bringing "workstation power into the living room." Sound familiar?



Playstation avait à l'époque provoqué une plus vive émotion que ce Ridge Racer V sur Playstation 2. Certes, les graphismes sont améliorés et plus détaillés qu'autrefois, mais ils ne sont certainement pas à la hauteur des dires de Sony. Tous les chiffres élogieux du constructeur, toutes les images et autres démos présentées lors de récents salons s'effacent au vu des jeux que l'on a testés. L'absence d'anti-aliasing sur certains titres saute aux yeux et nombre de lignes censées être droites ressemblent plus à des escaliers qu'à autre chose... Voici qui montre l'empressement des développeurs à sortir rapidement un titre sur Playstation 2. Que dire de la version de Street Fighter EX 3? Décors en fausse 3D et lourds ralentissements à signaler! Intolérable pour une console de cette puissance.

## L'espoir

Cependant, les capacités de la console ne sont pas à mettre en cause: la faute incombe aux éditeurs, tout simplement. Attendons donc encore quelques mois avant de porter un jugement définitif sur la Playstation 2. Il lui reste encore beaucoup à prouver pour nous satisfaire.

## DERNIÈRE MINUTE!

Notre correspondant permanent au Japon, Christophe Kagotani, nous informe que Sony Japon a annoncé officiellement qu'une partie de ses Playstation 2 souffraient d'un problème technique dû à la carte-mémoire. Suivant une première estimation, cela ne toucherait que 0,03 % de la production, c'est-à-dire 5 machines sur 10000. Dès le 4 mars, 340 plaintes avaient été déposées par des clients. Elles sont montées jusqu'à 12300 le 9 mars. Le bug de la carte mémoire se traduit par une incompatibilité des sauvegardes avec les réglages des différents paramètres du lecteur de DVD-Vidéo. Ce qui entraîne l'effacement des sauvegardes ou l'incapacité de la Playstation à lire les DVD-Vidéo. SCEI promet de remplacer toutes les machines défectueuses. Ses ingénieurs sont actuellement au travail pour chasser ce vilain bogue. Nous avons remarqué un autre problème: l'apparition de données corrompues sur la carte-mémoire qui ne peuvent être effacées... Bug ou virus?



# TESTS



L'événement principal de ce mois d'avril, ce n'est pas la mort de la pulpeuse Lolo Ferrari, mais bien évidemment la sortie de la Playstation 2. Silicone oblige, la console en a sous le capot (alors que Lolo en avait plein le dos). Consoles+ a ainsi testé les premiers jeux disponibles. On en oublierait presque Fear Effect (PS), Nomad Soul (DC) et Vandal Heart 2 (PS)... Un mois d'avril chargé en émotions.



# RIDGE RACER V

*Une console Sony arrive, un Ridge Racer aussi. Il y a comme un air de déjà vu... Namco signe la le cinquième volet de son célèbre jeu de voitures sur une Playstation, un titre attendu au tournant...*

**L**es Ridge Racer font partie des rares jeux qui ont marqué... Le fun, la vitesse, et un style de conduite inédit ont conquis beaucoup de joueurs... Ce cinquième volet reprend les ingrédients qui ont fait le succès de la série, les circuits empruntent quantité de portions aux précédents, et les noms de plusieurs voitures ont été conservés. Le pilotage reste le même, presque tout à fond, on enchaîne les grands dérapages

pour passer les épingles serrées, les concurrents font toujours autant preuve d'acharnement lorsqu'on leur frotte les portières. Dénivelés, tunnels, passages en ville en bord de mer, les habitués ne seront pas déboussolés, rien n'a été profondément remanié.

### Nombreux challenges

Avec sept circuits plus le mode Reverse, les voitures cachées et le fameux mode Duel, l'objectif reste le même : accumuler les

victoires et les nouvelles voitures pour aller encore plus vite. Au départ, on choisit une des quatre écuries, ce qui détermine plus ou moins le niveau de difficulté. Ensuite, on fonce on essaye d'accumuler les victoires pour faire progresser ses bolides. Des moteurs de plus en plus puissants récompensent les premières places. Plusieurs épreuves se débloquent au fil des succès. Un mode Extra est ainsi accessible une fois remportée la catégorie

Standard. Cette compétition permet de disputer trois séries de plusieurs courses et de booster sa caisse encore un peu plus, avant de terminer sur l'ovale de vitesse.

### Un grand classique

Le mode Duel, aussi un grand classique des RR, s'ouvre en battant les meilleurs tours des adversaires dans le Time Attack. On peut y défier les voitures les plus folles, certaines dépassant les 500 km/h. En battant tous les



### AVIS OUI, MAIS...

Si quelqu'un veut me scotcher à une télé, il suffit qu'il me mette devant un Ridge Racer. J'attendais donc ce cinquième volet sur PS2 avec une

certaine impatience. Bon, le jeu est très bien fait, cependant j'attendais plus de la part de Namco et de la PS2. Le visuel est beau être très clean, il n'est pas pour autant impressionnant, seuls les effets de soleil en jettent vraiment. Heureusement, la jouabilité est impeccable... Bref, la révolution n'a pas eu lieu deux fois. Espérons que ce ne soit que partie remise...



ZANO



adversaires dans cette compétition, on accède à une course spéciale, où toutes les voitures cachées vous défient en même temps sur trois tours de circuit. Enfin, les plus acharnés pourront terminer par une course d'endurance de 99 tours, qui dure plus d'une heure !  
Un mode 2 joueurs est aussi prévu. Il permet de se confronter à deux, ou de disputer des courses contre des voitures dirigées par la console.

## Vitesses hallucinantes

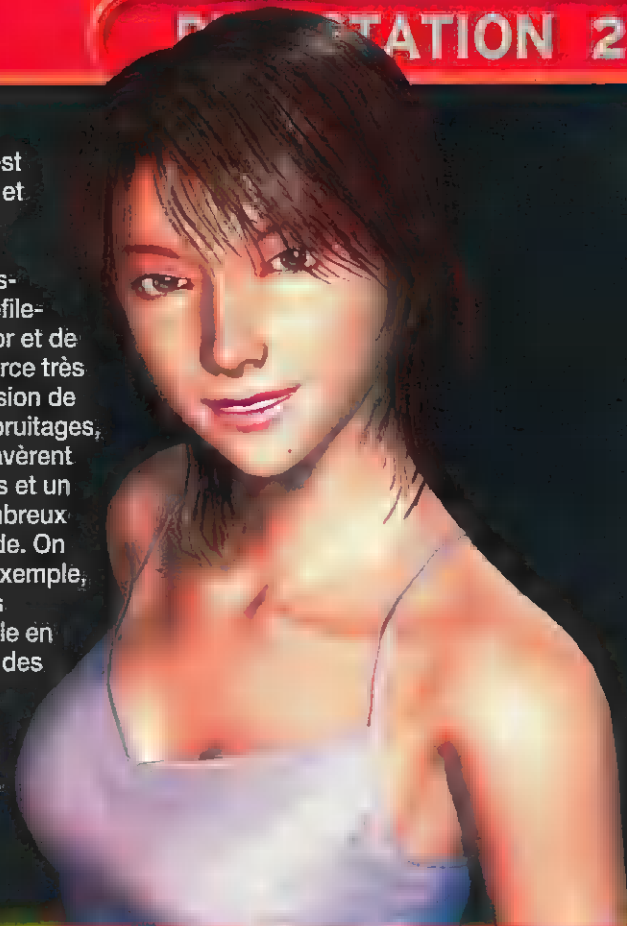
Comme dans les précédents volets, le niveau de difficulté augmente très progressivement, et l'apprentissage de la conduite, caractéristique de ce titre, se fait par étapes. Mais au final, on arrive toujours à un

niveau particulièrement brutal, les vitesses atteintes sont hallucinantes, et le défilement du décor fait toujours autant monter l'adrénaline...

## Quoi de neuf?

Ce Ridge racer reprend donc logiquement beaucoup de choses à ses aînés, mais avec la PS2, nous sommes en droit d'attendre du nouveau... De fait, l'aspect visuel du jeu est particulièrement réussi, les graphismes sont fins, les décors riches en détails. Des effets de lumière viennent surprendre les pilotes au détour d'un virage, ou plus souvent à la tombée de la nuit... Le soleil, les lampadaires, les phares des voitures bénéficient du même soin, rarement vu dans un jeu vidéo.

L'animation est d'une fluidité et d'une vitesse redoutables, aucun ralentissement, le défilement du décor et de la route renforce très bien l'impression de vitesse. Les bruitages, eux aussi, s'avèrent sympathiques et un peu plus nombreux que d'habitude. On entend, par exemple, des mouettes lorsqu'on roue en bord de mer, des avions, des hélicoptères qui passent dans le ciel... et les



## VOITURES CACHÉES

Un des challenges de Ridge Racer est de se constituer un garage réunissant tous les bolides les plus puissants et les plus farfelus. Le mode Duel sert à remporter ces voitures, mais il n'est quelquefois pas si simple que ça d'arriver à ses fins...



Batte la Angel demande pas mal d'efforts : sa vitesse maximale est de 596 km/h !



La Pluto possède une accélération fulgurante, mais sa tenue de route est limitée...



La Rumeur ne possède pas une vitesse de pointe très élevée, mais son adhérence permet de ne jamais freiner...

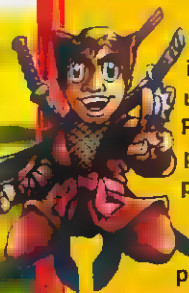
Chaque véhicule possède un compteur de vitesse particulier. Certains sont assez originaux, d'autres vraiment étranges...



A près de 340 km/h avec la Pluto, il vaut mieux s'attendre à faire quelques dérapages. Cette immense voiture rose ne tient pas du tout la route.

## AVIS OUI, MAIS...

Je suis un fan des Ridge, et je dois dire que ce dernier volet m'a un peu déçu. En effet, les graphismes sont plutôt fades et ils scintillent, ce qui est assez gênant. Par contre, les effets de lumière sont plus impressionnants. Niveau jouabilité, ça a un peu changé par rapport aux autres Ridge. La technique de dérapage est un peu plus simple, mais le jeu est un peu plus dur, avec trois modes de difficulté et des modes cachés à débloquent...  
Quoi qu'il en soit, il semble que les programmeurs n'aient pas exploité les vraies capacités de la PS2.



CHEUB

## BONNE VUE

Deux caméras seulement sont proposées au joueur : à l'intérieur de la voiture, ou juste derrière. La vue embarquée est de loin la plus jouable, pour les sensations et la facilité de pilotage. En vue arrière, la voiture semble flotter et son contrôle est plus délicat...



La vue intérieure facilite le pilotage et amplifie les sensations...



En caméra extérieure, la voiture occupe une place importante à l'écran, cela peut parfois se révéler gênant.

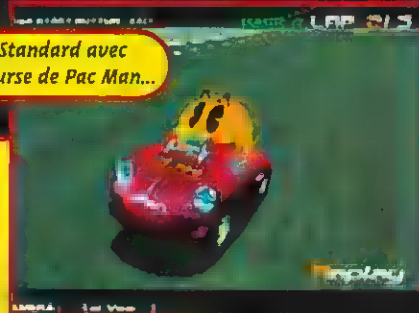


# RIDGE RACER V

... sons des voitures sont un peu moins limités qu'autrefois. Le jeu possède une ambiance réaliste, particulièrement vivante, la maniabilité quasi parfaite de certains véhicules permet de prendre énormément de plaisir. Seules les musiques semblent un ton en dessous des précédents volets (certaines sont même assez soûlantes). Mais bon, grâce à ses nombreuses qualités et en dépit de ses petits défauts, le jeu donnera beaucoup de plaisir aux adeptes du genre. Cependant, le grand pas en

avant souhaité par de nombreux gamers n'est pas vraiment franchi : ceux qui attendaient une petite révolution similaire à celle du premier Ridge Racer sur Playstation risquent de rester sur leur faim...

En gagnant les courses du mode Standard avec chaque voiture, on débloque une course de Pac Man...



Certains adversaires prennent quasiment toute la route lorsqu'ils dérangent.

Les courbes et les dénivelés sont réussis. L'impression de relief a fait l'objet d'un travail soigné.

Un mode 2 joueurs permet de s'éclater en duo. L'un contre l'autre ou en Grand Prix.



Les décors des circuits sont particulièrement beaux. Ici, on peut avoir un aperçu de la ville...



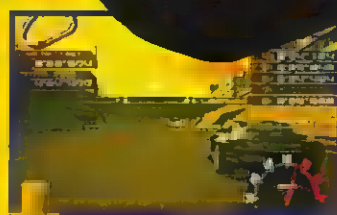
Lorsqu'on en a plusieurs à sa disposition, on peut choisir le type de moteur que l'on désire.

## BRONZETTE !

Sur le plan graphique, Ridge Racer 5 ne bouleverse pas tout. Seuls les effets de lumière, et notamment le soleil, créent la surprise. Une telle intensité lumineuse a rarement été vue dans un jeu. Quand on se retrouve face au soleil, les reflets sur les carrosseries sont alors superbes...



C'est en bord de mer que le rayonnement est le plus intense.



Beaucoup de courses se déroulent au coucher de soleil.



La lumière passe entre les arbres.



La visibilité réduite rend les dépassements délicats dans les tunnels...



De nombreux détails ont été ajoutés. Des avions, des hélicoptères, un train... toutes sortes d'engins passent au-dessus de votre voiture.



Les véhicules sont très bien présentés dans le garage...

Il y a comme d'habitude beaucoup de tunnels et de ponts dans ce Ridge Racer.



## DES REPLAYS QUI JETTENT

Après chaque course, une séquence Replay retrace votre parcours. Le joueur peut alors choisir entre quatre types de caméra, et peut changer l'angle de vue avec les touches L1 et R1. Cela peut paraître légèrement gadget, mais ces Replays sont de qualité, et les angles de vues superbement choisis.



Le passage au bord de la plage, un incontournable des Ridge Racer.



Une des caméras simule une retransmission télé...



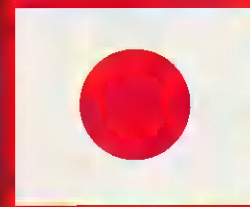
On peut sélectionner l'angle que l'on désire ; la caméra tourne ensuite en fonction des mouvements de la voiture.



La vue arrière s'apprécie plus lors des Replays que pendant les courses.



Les étincelles qui giclent lorsque la carrosserie touche la route sont particulièrement réussies.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **JAP/ANGLAIS**

- Développeur : **NAMCO**
- Éditeur : **SCEI**
- COURSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **PROGRESSIVE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **OUI (420 KB)**
- Compatible : **VIBRATIONS-ANALOGIQUE, JOG-CON**
- Vibrations : **EXCELLENTE**

### PRESENTATION

Une séquence d'intro où l'héroïne Namco se trémousse... Des menus fonctionnels.

92%

### GRAPHISMES

L'un des plus beaux jeux de voitures, mais rien d'affolant malheureusement.

91%

### ANIMATION

Rien à dire, fluide, rapide, le défilement est impeccable...

95%

### MUSIQUE

Moins percutante et moins inspirée que celle des précédents volets.

82%

### BRUITAGES

Plus complets qu'auparavant, mais les sons des voitures restent trop simplistes.

90%

### DUREE DE VIE

Sept circuits, plusieurs championnats...

87%

### JOUABILITE

Nerveuses. Le dual shock 2 est une merveille de précision.

93%

## INTERET

Un bon RR, et peut-être le meilleur jeu de la PS2 pour l'instant. Mais nous étions nombreux à espérer mieux de la part de Namco...

90%



# STREET FIGHTER

## EX3

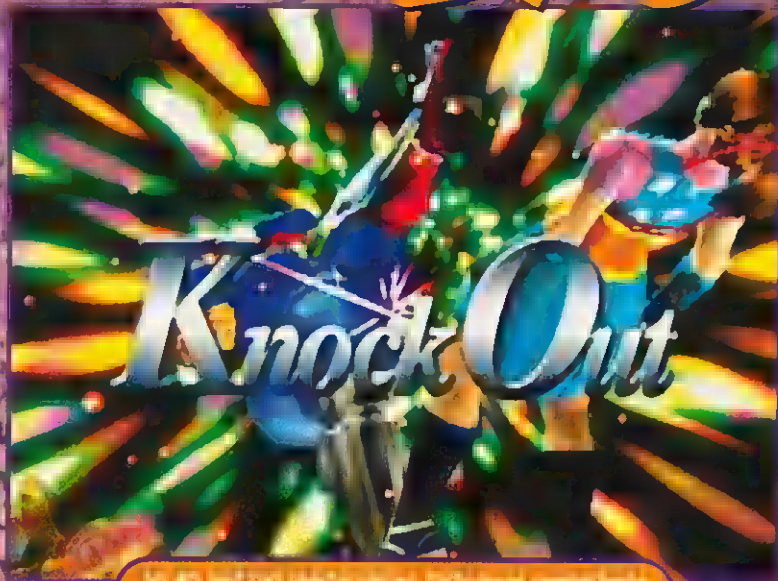
La série des EX a débuté avec la sortie de la Playstation, première du nom. Déjà, à l'époque, Street Fighter EX n'avait pas marqué les foules. Il y a peu, on accueillait SFEX2+. Voici la suite, malheureusement...

**L**a série des EX introduisait un nouveau paramètre dans la saga mythique des Street Fighter, la 3D. Mais un jeu, quel qu'il soit, n'est pas forcément plus intéressant parce qu'il est en 3D. La résistance de la 2D dans le domaine de la baston le prouve. Qui plus est, les nouveaux personnages de cette série n'avaient pas vraiment convaincu les fans. Depuis, une ribambelle de Street sont sortis sur divers supports, et la série n'en finit pas d'évoluer, de s'éterniser, voire de s'essouffler.

Cette troisième mouture EX bénéficie de tous les modes de jeu plus ou moins créés par Capcom. En fait, elle mise à fond sur les affrontements faisant intervenir plus de deux

combattants. Tag, Team ou Dramatic Battle exploitent cette possibilité; comme pour montrer que la PS2 est capable de gérer un nombre hallucinant de polygones sans broncher. Mais, c'est raté... Ça ralentit affreusement. Alors, quel intérêt? Certes, c'est toujours plus marrant que de contrôler un seul combattant mais le coup de frime est plus que foire.

Les personnages cachés se récupèrent en terminant le jeu tout simplement. Quelques petits challenges variés n'auraient pas fait de mal à la durée de vie. De même qu'une véritable fin pour chaque perso, avec des belles séquences cinématiques, n'aurait pas été non plus de trop! Il est dommage que cette infamie soit le premier jeu de baston PS2.



Un KO est possible même en mode 3D, mais ça ne change rien à la lenteur du jeu.



Un KO est possible même en mode 3D, mais ça ne change rien à la lenteur du jeu.

### AVIS NOOON!

On l'a rêvé, il est bâclé. Comment une adaptation aussi lamentable de Street EX sur la console la plus puissante du moment est-elle possible?

Pas de vraie 3D pour les décors; on ne peut toujours pas se déplacer sur l'ensemble du ring; les personnages ne sont pas vraiment bien dessinés et les réelles nouveautés absentes. En plus, ça rame affreusement dès qu'il y

plus de trois actions simultanées à l'écran. En gros, c'est la cata. On est cent mille lieues d'un Soulcalibur ou d'un Virtua Fighter 3. Un logo Megashit pour cette daube infâme.

SWITCH



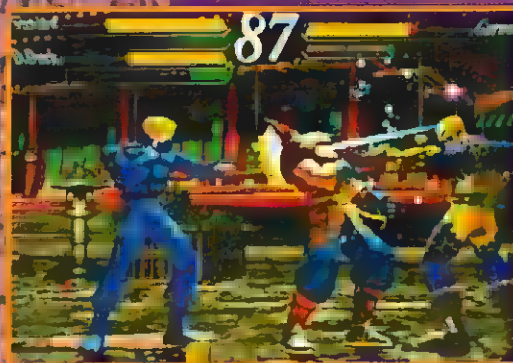


## INFO OU INTOX ?

Avant la sortie de la PS2, on pouvait voir un peu partout de magnifiques écrans en haute-résolution, qui nous incitaient à penser que ce Street EX serait en vraie 3D et dépasserait graphiquement nos espérances. Le problème, c'est que le résultat est nettement en dessous de ce que l'on attendait. Voici pour preuve cet écran de Preview et cet écran du jeu lui-même que nous avons capturé à la rédac. La différence est flagrante, à tel point qu'on a l'impression qu'il ne s'agit pas du même jeu.



Street Fighter EX3, annoncé comme une bombe... la baston tout en 3D.



Le vrai Street EX, en 3D, mais impossible de se déplacer sur l'ensemble du niveau. De plus les graphismes sont décevants, non ?

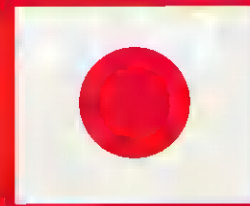
## AVIS NON, MAIS...

Lorsque j'ai su que l'un des premiers jeux sortis sur Playstation 2 était un Street Fighter, j'étais aux anges. Mais une fois le CD lancé, j'ai crié au scandale. Alors c'est ça la Révolution PS 2 ?

Des personnages trop gros, des décors en fausse 3D, des tonnes de ralentissements et, pour couronner le tout, pas de scènes cinématiques.

Par contre, on retrouve de suite la merveilleuse jouabilité de la série, et les coups sortent sans problème. Ce nouvel opus n'est pas une réussite, mais la console n'en est qu'à ses débuts. Il faut savoir être indulgent.

KAEL



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **JAPONAIS**

- Développeur: **ARIKA**
- Éditeur: **CAPCOM**
- **BASTON 3D**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- Contrôle: **MOYEN**
- Difficulté: **VARIABLE**
- Niveaux de difficulté: **3**
- Sauvegarde: **OUI**
- Compatible: **DUAL SHOCK 2**
- Vibrations: **MOYENNES**

## PRESENTATION

Une courte intro en 3D temps réel, pas vraiment pêchue, et pas belle non plus...

65%

## GRAPHISMES

Fausse 3D des décors, saturation des couleurs, absence de détails...

30%

## ANIMATION

Des modes avec plusieurs personnages sont dispos, mais ça rame ! Scandaleux !

50%

## MUSIQUE

Fadasse. Les thèmes ne sont pas évolués du tout.

40%

## BRUITAGES

Les classiques bruitages que l'on connaît depuis un bout de temps maintenant.

80%

## DUREE DE VIE

Quelques modes sympas. Mais rien qui donne envie de creuser plus profond.

60%

## JOUABILITE

Les coups sortent sans trop de problème...

80%

## INTERET

Ce titre sous-exploite la PS2. Des titres bien meilleurs sont disponibles sur PS1. SFEK3 est une honte !

40%





# ETERNAL RING

エタニナルリング

*Eternal Ring a l'honneur d'être le premier RPG sur PS2. Développé par From Software, les créateurs de la série des King's Field sur Playstation, ce jeu vous emmènera dans un univers d'où vous n'êtes pas près de revenir.*

**V**ous incarnez Cain, membre novice de la garde royale. Le royaume dans lequel vous vivez, Heingaria, est en crise. En effet, le roi qui n'a que 18 ans est manipulé par ses conseillers, les Anciens, qui dirigent le pays à sa place et tyrannisent la population. Un beau jour, le roi vous convoque pour exécuter une mission spéciale. Les Anciens viennent d'envoyer une petite armée dans une île nommée "l'île sans retour", pour soi-disant examiner les ruines qui s'y trouvent. Mais le roi se

doute que cette expédition cache quelque chose, et vous demande d'aller dans l'île sans retour, d'infiltrer l'armée et d'espionner ce qui s'y passe.

## Un monde dangereux

Le jeu, tout en 3D, est un mélange de RPG et de Doom-like. Vous avancez dans des dizaines de lieux, tous différents et gigantesques, et devez essayer de survivre dans un monde terriblement hostile. Car mis à part le camp aménagé par l'armée, que vous rejoindrez au

début du jeu, les endroits paisibles se comptent sur les doigts d'une main. Heureusement, il y en a quelques-uns, et vous pourrez rencontrer une aimable personne qui vous vendra des objets (herbes de soins, cristaux pour gagner des points de magie...). La monnaie en vigueur sur l'île consiste en des joyaux magiques que vous trouverez sur les corps des monstres. Car l'île est infestée de monstres qui vous attaquent sans hésiter : crabes géants, hommes-poissons, loups-garous,





fantômes, gargouilles... Pour vous défendre, deux méthodes : la première consiste à se servir d'une épée (ce qui vous oblige à aller au corps à corps) et la seconde est d'utiliser la magie, élément clef du jeu.

### Des anneaux magiques

Pour utiliser la magie, vous devez récupérer des anneaux. Vous en trouverez quelques-uns dans des coffres disséminés çà et là (ils sont essentiels à votre progression). Au début du jeu, vous trouverez, par exemple, un anneau de boules de feu qui vous permettra d'ouvrir des portes bloquées par la glace. Les autres anneaux que vous ramasserez sont de simples bagues sans pouvoir. Pour leur attribuer un sort, vous devez collecter des bijoux magiques (les mêmes que vous utilisez pour acheter des objets), et les servir sur la bague. Mais ce n'est pas tout. En plus des anneaux qui lancent des sorts, il existe deux autres types d'anneau. Il y

a tout d'abord les anneaux en pierre, que vous fabriquez en taillant directement les bijoux. Ces anneaux vous permettent d'augmenter la puissance de vos sorts. Le second type d'anneau regroupe les anneaux de pouvoir. Ils ne peuvent pas être fabriqués et vous octroient des capacités qui faciliteront votre progression. Vous trouverez, par exemple, un anneau vous permettant de courir, un anneau doublant vos sorts d'attaque (vous lancerez deux boules de feu au lieu d'une), ou encore un anneau vous donnant une vie (vous mourez au combat, vous vous retrouvez avec votre énergie au max et l'anneau sera détruit). Pour la petite histoire, sachez que les anneaux de sorts se portent à la main droite et les anneaux de pouvoir à la main gauche.

### Des ennemis à la hauteur

Les combats se déroulent en temps réel, comme dans un Doom-like (avec un viseur en moins). Vous approchez d'un ennemi, il se rue vers vous et vous devez alors vous déplacer pour éviter ses coups et contre-attaquer. Au début du jeu, la majorité des ennemis s'affrontent au corps à corps, ce qui implique des combats assez simples. Mais plus vous avancez, et plus les choses se corsent. Les ennemis lancent des projectiles ou des sorts, ils s'envolent pour éviter les attaques... C'est d'ailleurs l'un des points forts d'Eternal Ring : bien que l'intelligence artificielle des monstres ne soit pas renversante, ils ont quand même le réflexe de se déplacer pour éviter vos coups ou vos sorts, ce qui rend les combats vraiment intéressants. La partie RPG se résume à de l'exploration. Pas de vraies énigmes, juste des objets récupérer (une clef qui ouvrira la porte), ou des interrupteurs à actionner. Notez enfin que le jeu est sur DVD et qu'il utilise les capacités analogiques du Dual Shock 2 pour la croix directionnelle (plus vous appuyez, plus vous allez vite).



Voici le gardien de l'anneau. Ce gigantesque dragon vit en famille, et autant vous dire qu'il n'aime pas être dérangé pendant sa sieste.



L'un des monstres les plus étranges du jeu. Ami-chemin entre une vache et un lama, ce gros bovin ne se déplace pas, mais se contente de vous cracher des projectiles à la figure.

### AVIS SUGOI !

Pour moi, les King's Field sont les meilleurs jeux au monde (avec les Arc the Lad). Quand j'ai vu Eternal Ring, je suis tombé à la renverse. Il est



CHEUB

magnifique ! Les décors sont grandioses, les donjons gigantesques, l'animation des monstres est superbe, et le fait qu'ils évitent les coups est vraiment génial. Sachez deux choses : c'est l'un des jeux les plus difficiles qui existe, et la version japonaise est un peu boguée (quelques ralentissements, des petits problèmes de gestion des collisions).



Ne vous fiez pas à l'air offensif de ces papillons géants. En effet, ils s'approchent de vous en évitant vos tirs, et déversent sur votre tête un nuage toxique.

### AVIS NON !

D'Eternal Ring, j'attendais qu'il soit sympathique, captivant et plutôt bien fait. Eh bien, je me suis trompée. La réalisation est indigne de la PS2. Les décors sont désespérément vides. La première chute d'eau qu'on croise frise le ridicule : les éclaboussures sont grossières et les reflets inexistant, rien à voir avec toutes les démos prétentieuses montrées lors de la présentation de la machine. Une grande déception donc, et je ne comprends toujours pas l'enthousiasme de Cheub.



GIA



# ETERNAL RING

## UN MONDE VIRTUEL

Le plus impressionnant dans Eternal Ring, c'est la qualité des décors. Leur réalisme vous plonge dans le jeu comme si vous viviez vous-même les aventures de Cain. Voici de quoi il retourne exactement.

## KING'S FIELD

On ne peut pas parler d'Eternal Ring sans faire référence à la série des King's Field. Malheureusement, parmi les trois King's Field qui sont sortis au Japon, un seulement, King's Field II, est arrivé en France (mais il était traduit n'importe comment ! Depuis quand "Bastard Sword" veut dire "Epée de Batard" ?). Il est donc normal que peu de personnes connaissent ces jeux, et nous allons réparer cette lacune en vous présentant brièvement la trilogie des King's Field. King's Field. Sorti en 94, au tout début de la console, ce jeu a posé les bases

du genre : décors en 3D, combats en temps réel et difficulté élevée. Le but du jeu était d'explorer un donjon. King's Field II. Sorti un an après King's Field, ce jeu bénéficiait de graphismes légèrement améliorés et surtout d'un monde plus vaste, formé d'une succession de plusieurs labyrinthes. King's Field III. Sorti en 96, ce troisième volet a déçu par ses graphismes qui n'avaient pas évolué. Par contre, la taille du monde à explorer avait encore augmenté, et vous deviez explorer plusieurs provinces.

## BIEN DÉBUTER

Le plus dur, dans Eternal Ring, c'est le début. Le personnage avance lentement et les anneaux sont introuvables. Voici quelques indices qui vous permettront de découvrir plus sereinement ce jeu.

Lorsque vous atteindrez le village, parlez au gros bonhomme dans la deuxième maison à gauche. Il vous prendra vos armes et vous remettra un papier.

Allez ensuite donner ce papier à l'étrange personnage qui se trouve dans la maison au fond à gauche. Il vous donnera un couteau, et vous proposera de vous vendre des armes. Achetez-lui l'épée courte (le dernier objet).

Parlez à présent au garde près de la porte et entrez dans le temple. Explorez chaque pièce pour trouver l'anneau de feu dans un coffre et actionnez l'interrupteur qui se trouve près du coffre. Continuez à avancer et, tout en bas, vous affronterez votre premier boss. Il vous donnera l'anneau qui permet de courir.

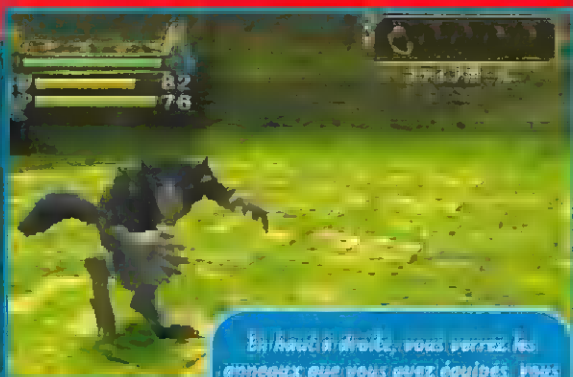
Cet étrange édifice est le point de sauvegarde. Cliquez dessus et vous pourrez enregistrer votre partie en quelques instants.

Certains niveaux sont remplis de détails. Que ce soient les ruches accrochées aux arbres ou les hautes herbes qui vous donnent l'impression d'avancer dans une vraie savane, tout a été fait pour qu'on s'immerge dans l'univers du jeu.

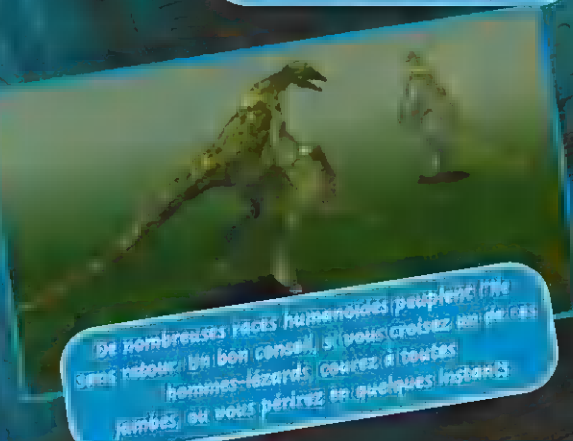
Lorsque vous regardez votre collection d'anneaux, vous avez droit à une superbe image de l'objet.

Lorsqu'un événement important intervient, vous avez droit à des cinématiques. Ici, le village a été attaqué et les maisons brûlent.





En haut à droite, vous verrez les anneaux que vous avez équipés. Vous passez d'un anneau à l'autre avec le bouton Croix et vous lancez les sorts avec le bouton Carré.



De nombreuses races humanoides peuplent l'île sans rebours. Un bon conseil, si vous croisez un de ces hommes-lézards, courez à toutes jambes, ou vous périrez en quelques instants.



Le soin du détail accordé aux monstres est impressionnant. Ce joli lézard rouge se déplace comme les vrais. De plus, vous pouvez voir que la texture qui lui est apposée est d'une qualité exceptionnelle.



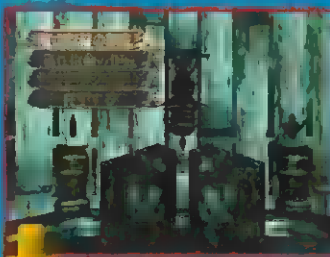
Ce boss est très difficile à vaincre. Il attaque à une vitesse vertigineuse et peut vous tuer en une demi-seconde. Pour le vaincre, alternez sorts et coups d'épée.

## CRÉER DES ANNEAUX

Avant de commencer, sachez qu'il y a deux catégories de pierres. La première regroupe les pierres de feu, de vent et de lumière. La seconde comporte les pierres de terre, d'eau et d'ombre. Lorsque vous créez des anneaux de sorts, placez sur les socles de gauche la ou les pierres qui définiront le type de la baguette (eau, terre, feu...). Ne placez qu'un seul type de pierres, sinon les résultats seront aléatoires. Ensuite, placez à droite une ou des pierres appartenant toutes à une même catégorie. Suivant la somme des puissances des pierres que vous aurez posées, et la catégorie de pierres que vous aurez choisie pour les pierres de droite, vous obtiendrez un sort.



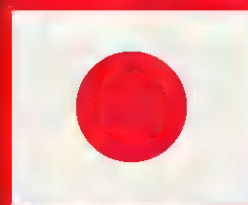
Enfin, les points de sauvegarde vous trouverez parfois un téléporteur. Ce dernier vous mène à une étrange vieille femme qui vous aidera à la création de nouveaux anneaux.



Le premier menu vous permet de créer des anneaux de sort. Avec le deuxième, vous pouvez tailler des anneaux de pierre. Le troisième menu vous permet de voir votre collection d'anneaux, et le dernier vous permet de partir.



Pour créer un anneau, vous devez placer des pierres dans les socles. Pressez ensuite Carré pour lancer la création du bijou, et vous obtenez ce que vous espérez.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **FROM SOFTWARE**
- Éditeur : **FROM SOFTWARE**
- RPG/ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **TRÈS ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **=**
- Sauvegarde : **OUI (96 KB)**
- Compatible : **KIT VIBRATION ANALOGIQUE**
- Vibrations : **BONNES**

## PRESENTATION

Une cinématique très sympa se charge lorsque vous insérez le jeu dans la console.

70%

## GRAPHISMES

Les graphismes sont vraiment superbes. Seules les textures sont un peu floues.

90%

## ANIMATION

Les monstres sont d'un réalisme inouï et certains effets spéciaux sont magnifiques.

91%

## MUSIQUE

Plutôt sympa, elle change selon le lieu où vous vous trouvez...

80%

## BRUITAGES

Chaque monstre a ses propres bruitages qui sont d'une excellente qualité.

92%

## DURÉE DE VIE

Comptez une bonne trentaine d'heures, voire plus...

90%

## JOUABILITÉ

Le contrôle du héros est excellent, mais le pad n'est pas complètement configurable.

80%

## INTERET

Si vous aimez les vrais défis, ce jeu est pour vous! *Eternal Ring* vous fera vivre une aventure inoubliable.

90%



fun radio

un partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude  
au vendredi à 12 h 30 et gagnez  
2 sur 5 jeux

# Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

MERCREDI 5 AVRIL - SAMEDI 8 AVRIL



Rayman 2 sur Dreamcast : du jamais vu ! De l'action speed challenges et astuces, une difficulté progressive, 21 nouveaux univers aux graphismes astouffants, 54 niveaux de jeu supplémentaires, dont 1 exclusif DC des niveaux secrets. Plus 45 amis ennemis.



MERCREDI 12 AVRIL - SAMEDI 15 AVRIL



Infiltez les territoires ennemis pour mettre fin à un odieux complot. Pour ce nouvel épisode, nos deux héros sont équipés de couteaux, pratiques pour liquider les adversaires discrètement. Votre arsenal - arbalète, gaz C2 et lunettes à vision nocturne - satisfera les plus belliqueux. Avec une action soutenue, des décors de qualité, un mode 2 joueurs et un côté espionnage très élaboré, Syphon Filter 2 s'annonce comme un hit indispensable pour tous les fans d'action.

MERCREDI 19 AVRIL - SAMEDI 22 AVRIL



Le retour de Fortesque ! 500 ans ont passé depuis la victoire de Fortesque sur Zarak... Il saura-t-il trouver la dernière page du livre de Zarak avant Palethorne ? L'avenir en dépend désormais : hache de guerre, épée à deux mains mais aussi fusil à pompe ou gros flingue, possibilité pour Dan de changer de corps à volonté, graphismes, autres animations plus fluides, nouveaux mouvements. Une véritable merveille !

MERCREDI 26 AVRIL - SAMEDI 29 AVRIL



Le rallye le plus populaire de la PlayStation est de retour ! Pour l'occasion, Colin McRae a changé d'écurie : il est désormais au volant d'un Ford Focus. Pour cette suite, Codemasters a fait des miracles au niveau de la réalisation : graphismes plus fins, maniabilité plus nerveuse, des courses à travers 8 pays, mode 2 joueurs en collaboration, 12 voitures officielles.

Tous les mercredis et samedis

dans tous les Micromania et sur écran géant  
un démonstrateur vous permet  
de découvrir tous les coups,  
toutes les techniques  
et toutes les astuces des meilleurs jeux.



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte  
et 5% de remise\* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction - 50€

\*Remise non applicable sur les Consoles.

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !  
Micromania reprend\* vos jeux PlayStation, Dreamcast et  
Nintendo 64. Voir conditions à la caisse.

L E S M I C R O M A N I A

14 MICROMANIA CAEN

126, rue de la République - Niveau 2 - 14000 Caen - Tél. 01 34 98 20 20

15 MICROMANIA VALENCIENNES

13, rue de la République - Niveau 2 - 13000 Valence - Tél. 01 42 56 04 13

06 MICROMANIA ANTIBES

C. Géral Corréour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 01 47 73 53 23

78 MICROMANIA LE HAÛS

C. Géral Corréour La Chapelle Saint-Aubin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

75 MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de la République - Niveau 2 - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

73 MICROMANIA MONTESSEON

C. Géral Corréour Montesson - 91000 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY

C. Géral Corréour Val de Fontenay - 94000 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA VALENTIGNEY

C. Géral Corréour Valentigney - 54000 Valentigney - Tél. 01 41 35 72 72

13 MICROMANIA REIMS

C. Géral Corréour Reims - 51000 Reims - Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-PORTE

C. Géral Corréour St-Jean-de-la-Porte - 68000 St-Jean-de-la-Porte - Tél. 03 83 24 88 81

PARIS

14 MICROMANIA ILLUSION DES PIRATES

126, rue de la République - Niveau 2 - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

75 MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de la République - Niveau 2 - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 1, av. des Champs-Élysées - 75001 Paris - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA

Passage des Princes - 5, boulevard des Capucines - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 93

RÉGION PARISIENNE

75 MICROMANIA VILLIERS-FRANCAIS

C. Géral Corréour Villiers-Francais - 91000 Evry-Courcouronnes - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2

C. Géral Corréour Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN

C. Géral Corréour St-Quentin-en-Yvelines - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR

C. Géral Corréour Plaisir - 78370 Plaisir - Tél. 01 31 51 07 07

75 MICROMANIA ÉVRY 2

C. Géral Corréour Evry - 91000 Evry - Tél. 01 60 77 11 11

75 MICROMANIA DÉFENSE

C. Géral Corréour La Défense - 92000 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST

C. Géral Corréour Bel'Est - 93170 Bagnollet - Tél. 01 41 43 14 15

75 MICROMANIA PARINOR

C. Géral Corréour Parinor - 93000 Parinor - Tél. 01 48 65 35 39

75 MICROMANIA ROSNY 2

C. Géral Corréour Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

75 MICROMANIA ARCADES

C. Géral Corréour Arcades - 95000 Arcades - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL

C. Géral Corréour Grand Ciel - 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE

C. Géral Corréour Belle-Épine - 94501 Belle-Épine - Tél. 01 46 87 30 73

75 MICROMANIA CRÉTEIL

C. Géral Corréour Créteil - 93000 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

75 MICROMANIA ILLY 2

C. Géral Corréour Iilly 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY

C. Géral Corréour Cergy - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81



**NOUVEAU !**

18000 codes, astuces  
soluces à consulter  
gratuitement

**www.micromania.fr**

Pour tout savoir, à tout moment  
sur tous les jeux !

**FLASH-INFO**

L'information dernière minute.

**INFORMATIONS**

L'actualité des jeux, les démonstrations  
en magasin...

**TRACK & FIELD 2**

Pour chaque nouveauté, nous effectuons  
un test : découvrez le verdict nos  
testeurs et leur commentaire.

**ZONE MICROMANIA**

Avec la Mégacarte consultez en temps  
réel le prix, la reprise des jeux, votre  
compte personnel, le total de vos avoirs,  
les coordonnées des Micromania...

**À LA UNE SUR**

Allez directement à l'information  
PlayStation, Dreamcast, GameBoy...

**CODES ET ASTUCES**

Consultez dès  
maintenant et gratuitement 18000 codes,  
astuces, soluces ! Profitez gratuitement  
des solutions complètes des tops du  
moment : Demain ne meurt jamais,  
Resident Evil, Age of Empires.

**ZOOMS** : Découvrez en urgence les  
Zooms des meilleurs jeux sortis !

**MICROMANIA**

C'est bien réel avec Liberty Surf

**Les Infos Micromania**

Les Infos du 02-03-2000

La Game Boy repart de plus belle : Les sociétés Nintendo et Denso s'entendent pour renforcer leur position sur les jeux Game Boy.

Microsoft annonce de nouveaux jeux : Pour l'année à venir, Microsoft annonce plusieurs jeux.

PS2 - C'est dans 2 jours !!! : La PlayStation 2 sort dans 2 jours... Vous y croyez, vous ?

Les Infos Précédentes...

**A la une cette semaine**

La PlayStation 2 : J-2. Dernières Infos de notre Envoyé Spécial au JAPON... Dossier en 6 Actes

L'événement de ces prochaines semaines est sans conteste la sortie de la PS2 au Japon, nous vous proposons un dossier complet sur cette nouvelle console... (voir dossier)

International Track & Field 2

**Sortie Cette Semaine**

Après avoir remis l'athlétisme au goût du jour avec International Track & Field (1996), Konami revient à la charge avec un nouvel opus. En quatre ans le soft n'évolue pour ainsi dire pas mais nous sommes pourtant dorés et déjà conquis... (voir test complet + photos)

**18 000**

Codes - Astuces Soluces...

L'une des plus importantes bases de données, toutes plateformes de jeu confondues, DISPONIBLE dès maintenant dans la rubrique Code et Astuces... (voir Codes & Astuces)

**160**

Zooms

160 Nouveaux Zooms !!! Découvrez les 160 nouveaux tests complets (zooms) sur les meilleurs jeux du moment grâce au module de recherche...

(PS1 DC PC1184)

**GAGNEZ ? DES AVOIRS DE 100 FR**

CLIQUEZ ICI

**PROCHAINES SORTIES**

**SUR PLAYSTATION**

- Army Men Air Attack
- Int. Track & Field 2
- Rail Road Tycoon 2
- UEFA 2000

Toutes les Futures Sorties PS

**SUR DREAMCAST**

- ECW Hardcore Revolution
- 4 Wheel Thunder
- Rayman 2
- NBA 2000

Toutes les Futures Sorties DC

**SUR PC**

- Delta Force 2
- Ultima Ascension
- SuperBike 2000
- Tzar

Toutes les Futures Sorties PC

**ÇA VIENT DE SORTIR**

**SUR PLAYSTATION**

- Superbike 2000
- NFL Face Off 2000
- ISS Pro Evolution
- Cool Boarders 4
- Resident 3 Nemesis
- Shadow Madness

Toutes les Sorties PS

**SUR DREAMCAST**

- Tee Off (Golf)
- Soul Reaver
- Crazy Taxi
- Deadly Skies
- Vigilante 8
- Virtua Striker 2000

Toutes les Sorties DC

**SUR PC**

- 8 Hunter
- Babyz
- Battlezone 2
- NOX
- Flanker 2
- Final Fantasy 8

Toutes les Sorties PC

**OFFRE PRIVILEGE**

Si vous n'avez pas encore  
d'accès internet, Micromania  
Liberty Surf vous offrent  
en magasin votre kit d'accès  
gratuit\* à Internet.

**GAGNEZ DES JEUX**

Votez, donnez votre avis,  
indiquez-nous les jeux  
que vous voulez acheter...  
et gagnez\* peut-être  
chaque semaine vos jeux  
préférés ainsi que des Bons  
Réduction de 100 F.

**PROCHAINES SORTIES**

Consultez en temps réel  
les dates de sortie  
de vos prochains jeux  
préférés : soyez  
prévenus par e-mail  
le jour même de leur  
disponibilité en magasin.

**ÇA VIENT DE SORTIR**

Consultez en temps réel  
les dernières  
nouveautés disponibles  
pour chaque Console et  
pour PC.

**E-NEWS MICROMANIA**

Soyez informé GRATUITEMENT  
chaque semaine  
l'actualité du jeu vidéo par une  
e-news en nous communiquant  
simplement votre adresse e-mail.

Si vous êtes bloqué dans un jeu, n'hésitez pas !

**SOS JEUX : 500 Micromanies pour vous aider !**

Posez votre question sur [www.micromania.fr](http://www.micromania.fr) à la rubrique SOS JEUX.

**PROVINCE**

- 06 MICROMANIA CAP 3000  
C. C. Cap 3000 - RDC - St-Laurent-du-Yon - Tel. 04 91 40 11 11
- 06 MICROMANIA ÉTOILE  
C. C. C. Étoile - Niveau 1 - 36000 Nîmes - Tel. 04 99 40 11 11
- 13 MICROMANIA VITROLLES  
C. C. Carrefour Vitrolles 13041 Vitrolles - Tel. 04 90 57 79 19
- 13 MICROMANIA AUBAGNE  
C. C. Carrefour Aubagne 13040 Aubagne - Tel. 04 92 00 11 11
- 21 MICROMANIA DIJON  
C. C. La Poste d'Or - 21000 Dijon - Tel. 03 80 38 00 00
- 31 MICROMANIA TOULOUSE  
C. C. Carrefour 31127 Portet-sur-Garonne - Tel. 05 61 43 00 00
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER  
C. C. La Polygone - Niveau 1 - 34000 Montpellier - Tel. 04 67 20 14 57
- 44 MICROMANIA NANTES  
C. C. Carrefour Nantes - Tel. 02 51 72 94 96
- 45 MICROMANIA ORLÉANS  
C. C. Carrefour - Orléans - Tel. 02 38 42 14 50
- 61 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL  
C. C. Carrefour - 51350 Cormontreuil - Tel. 03 26 86 52 76

- 54 MICROMANIA MANCY  
C. C. Saint-Sébastien - Tel. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT  
C. C. Carrefour - 57200 Metz-Sémécourt - Tel. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCO  
C. C. Carrefour - Tel. 03 80 27 97 67
- 71 MICROMANIA LEERS  
C. C. Carrefour - Tel. 03 28 32 96 80
- 59 MICROMANIA EURLILLE  
C. C. Carrefour - Noz-de-chaussée - 59777 - Tel. 03 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2  
C. C. Carrefour - 59650 Villeneuve - Tel. 03 20 05 57 58
- 60 MICROMANIA CITÉ-EUROPE  
C. C. Carrefour - Coquelles - Tel. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
C. C. Carrefour - 62950 Noyelles-Godault - Tel. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG  
C. C. Carrefour - Strasbourg - Tel. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH  
C. C. Carrefour - 67400 Illkirch - Tel. 03 40 28 20

- 68 MICROMANIA MULHOUSE  
C. C. Carrefour - 68110 Mulhouse - Tel. 03 89 61 70 20
- 69 MICROMANIA ECULLY  
C. C. Carrefour - Grand-Oest - 69130 Ecully - Tel. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU  
C. C. Carrefour - Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tel. 04 78 60 78 87
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE  
C. C. Carrefour - Niveau 1 - Saint-Pierre - Tel. 04 72 37 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS  
C. C. Carrefour - Saint-Genis - Niveau 1 - Saint-Genis - Tel. 04 72 67 02 92
- 74 MICROMANIA ANNÉCY  
C. C. Carrefour - Annecy - Tel. 04 50 24 00 00
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER  
C. C. Carrefour - 76000 St-Sever - Tel. 02 37 18 11
- 83 MICROMANIA MAYOL  
C. C. Carrefour - Mayol - Tel. 04 94 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
C. C. Carrefour - 83160 La Vilette-du-Var - Tel. 04 94 75 00 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON  
C. C. Carrefour - 84130 Le Pontet - Tel. 04 90 31 17 66





# POKÉMON STADIUM™

*Pokémon par-ci, Pokémon par-là, les petits monstres de poche sont partout ! Il était donc prévisible que la Nintendo 64 succombe à la Pokémania, et que Pikachu et sa bande viennent s'amuser en 64 bits...*

**P**okémon Stadium est un jeu de combat de type RPG dans lequel les joueurs lancent des attaques et des magies à tour de rôle. Pas de quête, pas d'énigme, juste de la baston dans des arènes. Ce titre n'a effectivement plus grand-chose à voir avec le jeu d'aventure/Tamagotchi de la Game Boy. L'originalité, et sans doute l'attrait principal de Pokémon Stadium, est le Transfert Pak. Cet ustensile vendu avec le jeu permet d'importer les Pokémon capturés dans la version Game Boy ou de jouer au titre original sur sa grosse télé !

## Minijeu

Plusieurs modes sont proposés. On peut disputer des tournois dans diverses catégories, les compétitions regroupant les Pokémon de niveau équivalent. On peut aussi tenter de conquérir la citadelle (huit boss ainsi qu'une foule de dresseurs et



Un minijeu où il faut croquer le plus de sushis en quelques secondes...



Les Pokémon lancent des attaques à tour de rôle.

leurs Pokémon vous y défieront. Ou alors, participer à une douzaine de petites épreuves, comme par exemple faire une course avec Rattata, gober des sushis avec Ramoloss ou lancer des cerceaux avec le serpent Abo... Pour finir, le jeu inclut aussi un mode Multijoueur, dans lequel jusqu'à quatre participants pourront affronter leurs Pokémon personnels, chacun pour sa pomme ou en équipe.

## Combats mignons

Chaque participant se constitue une équipe de six Pokémon, et doit en sélectionner trois avant



Certains effets visuels lors des attaques sont bien faits.

chaque match. Ce choix s'effectue en fonction de la composition de l'équipe adverse. Chaque monstre de poche appartient à un élément, et des astuces de combat sont possibles : le feu bat l'eau, la pierre écrase la feuille... Les combats de Pokémon n'ont rien de sanguinaire, un Pokémon ne meurt ou ne saigne jamais, il est juste KO... Plusieurs types

d'attaque sont possibles (quatre par Pokémon), coups et magies s'alternent en fonction des adversaires. Les Pokémon peuvent aussi être empoisonnés, endormis ou ligotés, et certains d'entre eux ont des défenses spécifiques, comme le bouclier ou l'évitement... La stratégie occupe donc une place importante dans le jeu.

Au final, le jeu est distrayant, et les fans du genre apprécieront de voir leurs Pokémon en 3D. En revanche, la qualité globale est décevante, les graphismes sont moyens, les bruitages peu nombreux et le speaker qui commente les matchs se répète en permanence. Un titre avant tout destiné aux fans de Pokémon, pas aux amateurs de baston...

## AVIS BOF !

J'aime bien le Pokémon sur Game Boy, pour son concept et son intérêt. Mais là, ce Pokémon Stadium ne m'a franchement pas emballé. Bon, je ne suis pas un Pokéfan, et voir Pikachu en 3D ne me met pas en transe, du coup, le jeu avoue rapidement ses limites.

Les combats sont mous, les minijeux amusants pendant dix minutes, et la réalisation visuelle est de moins bonne qualité que pour les autres titres Nintendo. Seul le tournoi dans la citadelle peut réellement motiver le joueur.

Alors, si vous êtes un vrai accro des Pokémon, foncez... sinon oubliez ce titre.



ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- COMBAT DE POKÉMON
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : INTÉGRÉE
- Compatible : TRANSFER P.

## PRESENTATION

Une petite séquence d'intro et une interface très simple.

85%

## GRAPHISMES

Mignons, colorés mais simplistes. Des décors pauvres et peu variés.

84%

## ANIMATION

Les Pokémon sont très statiques et les caméras peu variées.

84%

## MUSIQUE

Discrète. Les mélodies collent bien au style Pokémon.

85%

## BRUITAGES

Peu nombreux. Le commentateur, en option, se répète trop.

80%

## DUREE DE VIE

Les tournois se finissent vite, mais on peut jouer au jeu GB.

87%

## JOUABILITE

On a rarement vu plus simple !

94%

## INTERET

Les combats sont mollassons, et l'ensemble n'a pas grand intérêt comparé au titre GB.

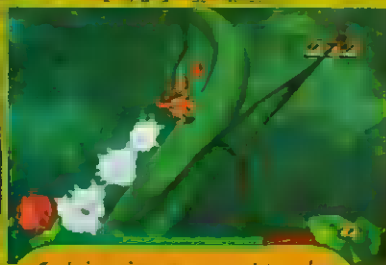
78%



# Disney's TARZAN

Quelques mois après la Playstation, c'est au tour de la Nintendo 64 d'accueillir Tarzan, l'adaptation du dernier dessin animé de Disney. Au menu aujourd'hui : bananes, bananes et bananes. Bon appétit.

Le principe du jeu est très simple : rappelle d'ailleurs que ce jeu s'adresse aux plus jeunes d'entre nous : on fait évoluer Tarzan, le personnage que l'on dirige durant toute la partie, dans différents niveaux de la jungle (14 au total). Dans chaque niveau, Tarzan doit récupérer plusieurs gadgets. Ce n'est pas une obligation, mais cela donne droit à différents bonus. Ainsi, les lettres qui forment le mot TARZAN offrent au joueur des images du dessin animé. Récupérer un maximum de pastilles permet de gagner des vies supplémentaires et définit également le pourcentage de réussite du niveau. Dans la jungle, c'est un peu comme dans le XVI<sup>e</sup> arrondissement : le milieu est très hostile et s'aventurer sans avoir de quoi se défendre serait un véritable suicide. Tarzan a donc à sa disposition des fruits qu'il peut lancer à la tronche de ses adversaires : singes, cacatoès et autres grenouilles. Certains autres animaux, au contraire, ne sont pas des sauvages et permettront à notre ami d'atteindre des plates-formes situées en hauteur. Ainsi, le dos d'un éléphant ou celui d'un hippopotame se révèlent être de parfaits trampolines. Des fruits, dispersés un peu partout dans les niveaux, constituent des réserves d'énergie non négligeables pour notre ami l'homme-singe. Un jeu classique donc, mais plutôt bien réalisé.



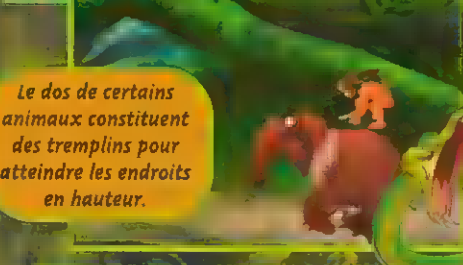
Certains niveaux ne sont pas des plates-formes mais de longues séances de glisse sur des branches.



Les niveaux bonus s'obtiennent en récupérant quatre morceaux d'un puzzle.



En frappant le sol violemment plusieurs fois de suite, Tarzan découvre parfois des bonus cachés.



Le dos de certains animaux constituent des trampolines pour atteindre les endroits en hauteur.



Petite séquence animée et très courte : un plongeur dans une rivière peuplée de crocodiles.

## AVIS OUI, MAIS...

Peu de différences entre cette version Nintendo et celle pour Playstation. On apprécie la richesse et la grande qualité des animations, notamment celles des éléments de second plan. On regrette deux choses : la disparition des scènes cinématiques présentes dans la version Playstation, et la durée de vie très courte du jeu : 14 niveaux que l'on termine en une poignée d'heures. C'est vraiment trop court ! A réserver aux plus jeunes.



NIICO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DISNEY
- Éditeur : ACTIVISION
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (M. PAK)
- Compatible : KIT VIBRATION

### PRÉSENTATION

Textes en français. Peu d'options. Aucune cinématique dans le jeu.

75%

### GRAPHISMES

Le confort visuel est très appréciable. Des décors très détaillés.

88%

### ANIMATION

Tarzan, comme les autres persos, bouge de manière fluide.

88%

### MUSIQUE

On retrouve le thème du film, sans la voix de Phil Collins.

85%

### BRUITAGES

Les voix sont en français et de qualité. Bruitages répétitifs.

88%

### DURÉE DE VIE

Le jeu se termine rapidement.

70%

### JOUABILITÉ

Prise en main immédiate et le personnage se contrôle bien.

90%

### INTERET

Tarzan est un jeu de plates-formes soigné. Dommage que sa durée de vie soit si courte.

78%



# COLONY WARS RED SUN

*Dans ce Colony Wars, vous n'allez plus travailler pour la flotte de l'Empire ni pour le camp des Rebelles. Un mystérieux général vous confie la mission de percer le secret du plus puissant vaisseau jamais créé: le titanesque Red Sun.*

**L**a guerre entre les deux grandes puissances n'a plus vraiment d'importance. Vous incarnez cette fois-ci un simple pilote qui va vite devenir le dernier espoir de l'humanité. Un véritable scénario vous est donc proposé grâce à une trentaine de superbes scènes cinématiques. Il existe, entre autres, cinq fins d'échec de missions selon votre progression dans le jeu. Vous démarrez aux commandes d'un chasseur assez minable, mais vous pourrez en changer régulièrement par la suite. En effet, les missions vous rapportent de l'argent qui vous permettra d'acheter un nouveau vaisseau et de l'équipement. Vous pourrez alors sélectionner plusieurs armes principales et secondaires. Il est recommandé de renforcer la protection de son chasseur et d'y ajouter des missiles autoguidés. Trois points de vue sont possibles: cockpit, interne et externe. Soit une vue de dos du vaisseau, une depuis le cockpit ou encore une à la "troisième personne". Malheureusement, on ne peut pas en changer en cours de mission. En revanche, une vue arrière permet de lancer des leurres pour tromper les missiles ennemis. Le vol statique ne pose aucun problème, car les déplacements se font par poussées.

## Objectifs: variés

Quant aux missions, leurs objectifs s'avèrent assez variés: défense de convois, cibles à abattre, sauvetage, approche furtive... Un temps limite est parfois imposé, en général pour fuir le secteur. On notera la présence d'un mode Entraînement sans prétention, et une réalisation sonore en Dolby Surround. Au bout du compte, ce titre de Psygnosis fait preuve d'une belle finition et fait montre encore d'originalité. On regrettera cependant que la difficulté ne soit pas réglable.



Des messages en cours de mission vous rappellent les objectifs à atteindre.



Ce générateur au fond d'un canyon est plus facile à détruire que celui de l'Etoile noire.

## AVIS OUI, MAIS...

L'ambiance spatiale glauque et froide façon "Alien" est sacrément réussie. Le paquet de cinématiques et la variété des missions vous plongeront dans un univers de S-F classique et indémodable. Hélas, la 3D ne facilite vraiment pas la partie shoot them up. Les tirs ennemis arrivent de partout, et il faut constamment avoir des yeux derrière la tête. Un petit écran de caméra arrière serait le bienvenu sur le tableau de bord. Finalement, ce titre passerait mieux sur PC ou sur une console récente, la Playstation réduisant la fluidité et la maniabilité du jeu.

**ARIOCH**

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES

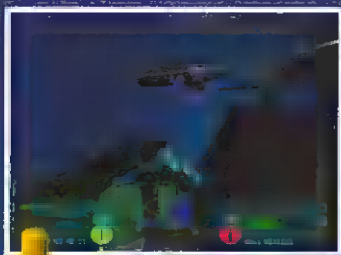


## VAISSEAUX DE LUXE

Un dilemme financier se pose à vous dès le début du jeu. Vous pouvez choisir d'équiper votre chasseur de base avec le meilleur matériel, ou bien économiser pour en changer rapidement. L'augmentation de performance apportée par le nouveau chasseur semble plus intéressante.



Le premier vaisseau que l'on vous refille est loin d'être une Ferrari.



Avec le chasseur de base, débloquent les éléments de la station orbitale.



Plus imposant que les autres, cet intercepteur n'est pas plus performant.



Ce vaisseau bizarroïde apparaît aussi dans les dernières cinématiques.

Les créatures tout droit sorties de "Starship Troopers" sont aussi de la fête.

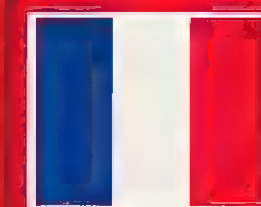
Frôler la coque des croiseurs interstellaires donne des sensations fortes en vue cockpit.

## AVIS OUI !

Colony Wars est la référence de space-opéra sur Playstation. L'ambiance de ce troisième volet se rapproche beaucoup du monde de George Lucas. Cette fois plus que jamais, les graphismes sont très fins et détaillés. Alors forcément, ça clippe un peu et il y a souvent du brouillard. Mais ces petits défauts techniques oubliés, on passe un grand moment de S-F avec Red Sun : le jeu est jouable et les nombreuses cinématiques nous plongent dans une ambiance spatiale unique.

SWITCH

Collez au train de ces caissons pour éviter la détection radar.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : PSYGNOSIS
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : =
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

## PRESENTATION

Des cinématiques, avec les voix en français et un briefing de chaque mission.

90%

## GRAPHISMES

Vaisseaux et effets spéciaux détaillés. Les décors mettent dans l'ambiance.

88%

## ANIMATION

Les déplacements manquent de fluidité et de rapidité.

82%

## MUSIQUE

D'inspiration Star Trek et Star Wars, elle fait très cinéma.

83%

## BRUITAGES

Corrects et plutôt classiques, ils correspondent assez bien aux situations.

83%

## DURÉE DE VIE

Avec une cinquantaine de missions rarement faciles, ça ne sera pas du gâteau.

92%

## JOUABILITÉ

Il faut un certain temps pour maîtriser le vaisseau et son armement.

86%

## INTERET

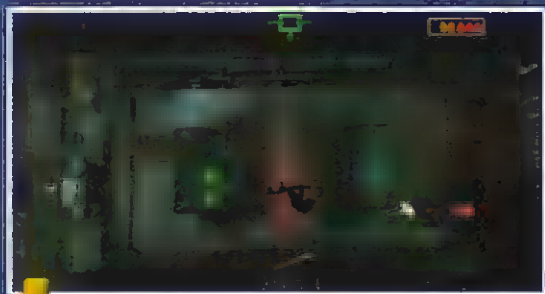
Ce véritable film de science-fiction interactif est un must du genre, mais il s'adresse aux joueurs expérimentés.

89%



## BOSS BALEZES

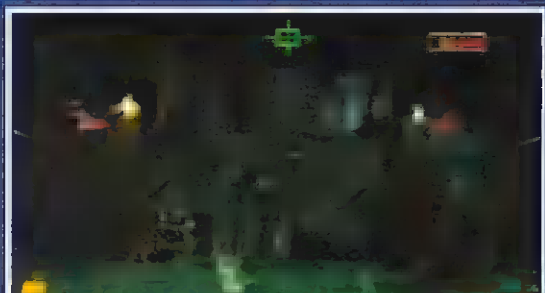
Malgré leur apparence tranquille, les boss sont des durs à cuir. C'est le genre d'ennemis contre lesquels vous allez mettre de longues minutes avant d'en venir à bout. Attendez-vous à recommencer une bonne trentaine de fois certaines scènes. Pour vous aider, voici quelques astuces.



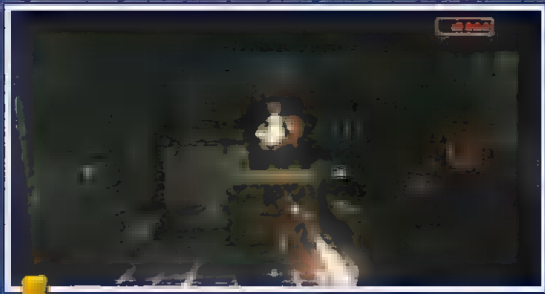
Utilisez un bogue du jeu pour tuer le premier boss. Faites des roulades de manière à lui rentrer dedans. Quand il arrête de tirer, utilisez vos armes une fois et recommencez à rouler contre lui.



Ce gros hélicoptère n'est pas bien difficile à abattre. Shootez sur le linge de droite et sur celui du tableau de gauche pour les faire pénétrer dans les turbines de l'appareil.



Autre hélicoptère, autre difficulté. Visez le tireur et videz vos chargeurs. Quand l'appareil se déplace à gauche, récupérez les munitions et finissez-en avec lui.

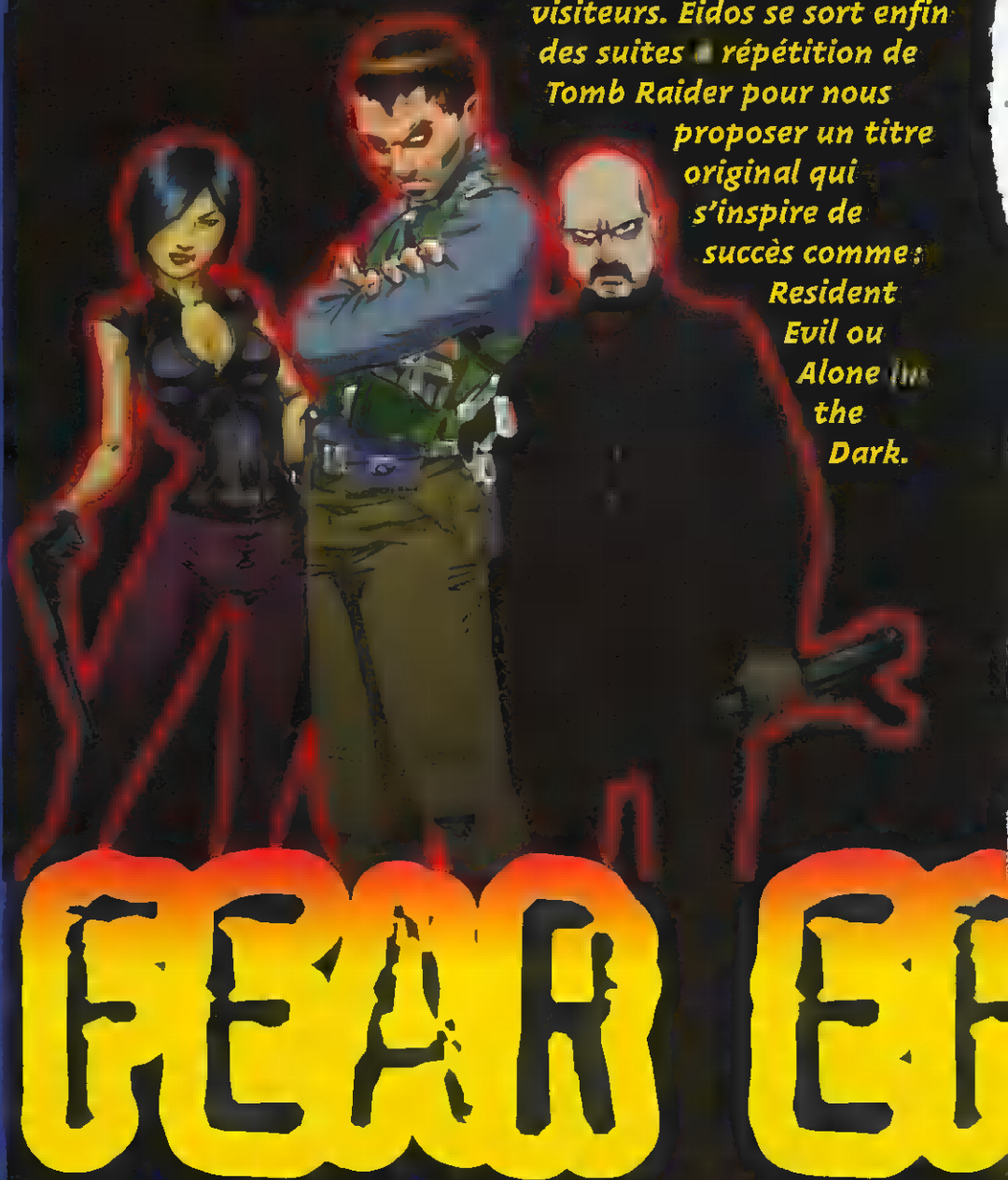


Planquez-vous sur la droite, derrière l'armoire. Accroupissez-vous et quand le boss tire sa dernière salve, faites une roulade à gauche, tirez et roulez à nouveau vers la droite. Fastidieux, mais efficace.

Présenté lors du dernier salon de l'E3 (Electronic Entertainment Expo) de Los Angeles, en mai 1999, Fear Effect avait fait son effet parmi les

visiteurs. Eidos se sort enfin des suites à répétition de Tomb Raider pour nous proposer un titre original qui s'inspire de succès comme :

Resident Evil ou Alone in the Dark.



# FEAR EFFECT



Avant de marcher sur ces gros tuyaux, attendez qu'ils soient moins chauds. Il vous en cuirait !



Deke, malgré sa corpulence imposante, devra courir sur le toit d'un train pour ne pas finir carbonisé.



**L**es jeux vidéo, depuis quelque temps, souffrent d'un manque d'originalité et ne profitent qu'à de rares exceptions d'un scénario original. Fear Effect remet les pendules à l'heure en nous proposant une intrigue palpitante, rythmée comme un film d'action et riche en rebondissements. Un bon bol d'air frais dans l'univers mazouté des jeux vidéo. Fear Effect raconte l'histoire de Wee Ming, la fille d'un puissant homme d'affaires enlevée par de mystérieux inconnus. Un groupe de détectives, Deke, Glas et Hana, va donc partir à la recherche de l'enfant. Ce qui avait l'air d'une enquête toute simple et sans accroc, va rapidement se transformer en une véritable guerre pour la survie de la planète contre le roi de l'Enfer et ses suppôts (zitoires).

### Une excellente idée

Fear Effect débute au cœur de Hongkong, dans un univers futuriste inspiré de "Blade Runner", le cultissime film de Ridley Scott. Les détectives, que

vous dirigez alternativement, ressemblent à des personnages de dessin animé, à l'image du pionnier en la matière : Another World (Super Nintendo, décembre 1992, toute une époque). La différence de ce dernier, les personnages évoluent dans un univers en images de synthèse du plus bel effet, même si parfois, une pixélisation des décors se fait sentir. Cette différence notable entre les graphismes des personnages et ceux des décors ne choque pourtant pas. Mieux, les programmeurs ont réussi l'exploit de fondre les images du jeu avec celles des scènes cinématiques. Résultat, on a l'impression d'assister à un long métrage en continu dont on est le héros. Autre réussite : jouer en alternance avec trois personnages. On débute avec la charmante Hana. Rapidement, Glas fait son entrée. On retrouve enfin, dès le deuxième CD, Deke, un homme grassouillet et l'humour douteux. Ce changement de personnages est une excellente idée : leurs histoires se recoupent sans cesse et le scénario se dévoile

au coup par coup. Le rythme s'accélère en continu et les moments de répit sont rares.

### Combats dantesques

Les personnages commencent le jeu avec le minimum syndical : un pistolet automatique et un téléphone portable pour effectuer des sauvegardes. Par la suite, en fonction des actions réalisées et des objets amassés sur les corps des ennemis ou dans les décors, leur inventaire va rapidement s'étoffer. Cartes magnétiques de couleur, pinces, munitions, pistolet-mitrailleur, fusil d'assaut... de quoi livrer des combats dantesques. À l'image de Tomb Raider (encore elle), vos personnages peuvent tenir en main deux armes et tirer sur deux cibles simultanément. Fort pratique quand l'ennemi est en nombre. Pour vous aider à descendre vos adversaires, une visée automatique s'affiche sur l'écran, vous indiquant que l'ennemi est dans votre ligne de mire. Il suffit alors d'appuyer sur la détente pour s'en débarrasser. En haut de l'écran s'affiche également la barre d'état de votre peur : le "fear effect",

## TROIS PERSOS, SINON RIEN

Fear Effect vous propose de diriger alternativement trois personnages. Leurs histoires se recoupent, dévoilant le scénario.



Hana est la seule femme de l'équipe. Elle use souvent de ses charmes pour décontenancer ses adversaires.



Glas est le gros costaud de l'histoire. Sa corpulence robuste lui permet de mieux résister aux coups que ses petits camarades.



Deke est un bon vivant : grosse bedaine et blagues à 2 balles. Ses armes, deux mini-canon, sont redoutables.

# EFFECT

### AVIS OUI !

Fear Effect est incontestablement une réussite, malgré quelques problèmes de jouabilité. En effet, le placement des caméras nécessite un temps d'adaptation pour retrouver ses marques.



On se fait souvent surprendre, ce qui se révèle parfois fatal pour le personnage qu'on dirige. D'où l'obligation de recommencer une même scène plusieurs dizaines de fois avant de poursuivre le jeu. Enervant, très énervant ! Quoi qu'il en soit, ce titre est tout de même une superbe réussite et fait désormais partie des meilleurs jeux de sa catégorie.

NIHICO



Ah les cuisines chinoises ! Marchez discrètement.



## AVIS OUI !



**CIA**

En voilà un jeu accrocheur et qui ne prend pas les joueurs pour des enfants de chœur. L'ambiance de Fear Effect ainsi que le scénario franchement glauque m'ont tout de suite plu. Deke, Hana et Glas, ces trois personnalités torturées, ont tous sombré dans le côté obscur au cours de leur vie. Avec le mélange de magies et de superstitions taoïstes, ce sera l'occasion de faire ressurgir des souvenirs peu flatteurs. Et malgré tous leurs défauts, nos héros arrivent à être attachants.

justement. Plus le danger est grand, plus votre courbe de peur s'affole : elle passe du vert à l'orange et, une fois dans le rouge, la mort est proche. Pensez donc à vous reposer quelques instants afin de retrouver un rythme cardiaque normal.

A l'heure actuelle, et malgré quelques défauts de jouabilité, Fear Effect est très certainement l'un des tout meilleurs jeux de sa catégorie. Il serait dommage de passer à côté d'une telle œuvre.



## HELP !

Le jeu comporte quelques énigmes qui peuvent prendre un certain temps avant d'être résolues. Pour vous aider, et puisque nous ne sommes pas des sauvages, voici de quoi passer rapidement ces douloureuses épreuves.



Voici les fils à couper pour chaque couleur. Lumière mauve : fils rouge et bleu. Lumière orange : fils rouge et jaune. Lumière verte : fils bleu et jaune.



Le code qui se trouve dans la salle du premier boss est inscrit devant vous. Il faut reproduire chacun de ces idéogrammes pour ouvrir le coffre.



A la fin du deuxième CD, voici les 3 lignes de code à entrer afin de faire démarrer le train. Ligne 1 : 4N2B. Ligne 2 : 422C. Ligne 3 : 8000.



Dans l'agglomération du troisième CD, voici le chemin qu'il faut suivre pour ne pas passer au travers des vitres.



long la rivière Hak Sik, de nombreuses épreuves vous attendent, dont celle-ci : éviter les flammes du pont en feu.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EIDOS
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : KIT VIBRATION DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

## PRESENTATION

De nombreuses scènes cinématiques ponctuent les moments importants.

90%

## GRAPHISMES

Parfois réussis, parfois moins. Beaucoup de pixelisation. Un écran de jeu très petit.

89%

## ANIMATION

La Motion Capture fait des miracles. Le mouvement des personnages est réaliste.

90%

## MUSIQUE

Présente à de nombreux moments, elle sait rester discrète. De bonne qualité.

85%

## BRUITAGES

Toutes les voix sont en français. Les doublages sont réussis pour une fois.

90%

## DUREE DE VIE

On progresse vite malgré les 4 CD, mais on reste parfois bloqué par une énigme...

88%

## JOUABILITE

Tantôt bonne, tantôt mauvaise, selon les vues et les situations.

75%

## INTERET

Fear Effect est un très bon jeu qui renouvelle le genre avec brio, mais qui souffre encore de quelques défauts : jouabilité hasardeuse, pixelisation...

92%



# AIR MEN AIR ATTACK

Infogrames continue sa collection de jeux de guerre avec petits soldats en plastique. Après avoir œuvré sur terre, ces derniers se retrouvent désormais dans les airs et nous offrent un titre rafraîchissant.

**U**ne chose est sûre, les jeux d'hélicoptères ne sont pas légion sur Playstation (ni ailleurs). Seul R/C Stunt Copter trouvait sa place dans le genre, mais se plantait lamentablement. Avec Air Attack, l'action en hélicoptère renaît pour le plaisir des fans...

## C'est la guerre !

Une fois de plus, vous dirigez l'armée des Verts, vous devez anéantir les Beiges commandés par l'ignoble colonel Piastro, afin que la paix règne enfin sur cette bonne vieille planète bleue. Cette fois-ci, vous disposez d'un supercopter version maquette, équipé d'une multitude d'armes dévastatrices. En effet, en plus de la mitrailleuse, vous pouvez lancer des missiles et des bombes en quantité limitée. Lorsque votre réserve se trouve épuisée, vous pourrez, grâce au grappin, récupérer des caisses qui contiennent assez de munitions pour faire exploser votre quartier. Mais vous en aurez bien besoin, car les Beiges

sont ultrapuissants et bénéficient de l'aide d'autres armées colorées (Bleu, Noir, Gris...). Alors que vous, vous êtes seul... Seul ? Pas vraiment, puisque avant chaque mission, vous choisirez un copilote.

## Sauvez les insectes !

Le jeu est découpé en 16 missions, dans lesquelles il faudra accomplir divers objectifs. Si la plupart sont des phases de destruction, d'autres nécessiteront des qualités stratégiques. Par exemple, vous devrez escorter des camions, empêcher la destruction de votre base qui se trouve au beau milieu d'une aire de pique-nique, ou encore sauver des insectes capturés par les Beiges pour leurs expériences scientifiques



Vers la fin du jeu, vous pourrez prendre pour copilote le lieutenant Sarge, en test ce mois-ci sur Nintendo 64.

inaouvables. Cette dernière mission est l'occasion de prouver que les Verts sont des guerriers écolos qui ne supportent pas que l'on fasse de mal aux plus grands qu'eux...



Les effets de lumière sont de toute beauté.



Voilà votre arme la plus puissante : l'ours Capoline.



En mode 2 joueurs en coopération, chacun choisit son rôle et mort aux Beiges !



Pendant ou gagnant, vos actions passent dans le journal.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 3DO
- Éditeur : INFOGRAMES
- Genre : ACTION
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

## PRESENTATION

Un journal explique l'histoire et met dans l'ambiance.

90%

## GRAPHISMES

Des décors fins et super colorés. De magnifiques effets spéciaux.

88%

## ANIMATION

Le jeu est un peu lent, mais à la longue, on s'y habitue.

85%

## MUSIQUE

Très martiale, mais vite répétitive.

84%

## BRUITAGES

Amusants. Les voix changent avec les pilotes.

88%

## DURÉE DE VIE

Mode 2 joueurs, difficulté progressive, mais juste 16 missions.

87%

## JOUABILITÉ

Instinctive, nette et sans bavure.

95%

## INTERET

Avec Air Attack, les joueurs en manque redécouvriront les joies de la guerre en hélico.

89%

## AVIS OUI !



KAEL

Au premier abord, Air attack ne paie pas de mine. Mais une fois que l'on prend les commandes de l'hélicoptère et que l'attaque commence, on ne peut qu'accrocher. De plus, les petits soldats de plastique sont tellement drôles et leurs motifs de guerre si stupides... Enfin, le mode 2 joueurs est l'occasion de mettre en place de véritables tactiques pour remporter la victoire. Un jeu qui vaut vraiment le coup d'œil et qui ravira les fans d'hélico.





# STAR OCEAN 2

## THE SECOND STORY

Plus d'un an après sa sortie au Japon, Star Ocean 2 arrive enfin chez nous. Les RPG sont déjà bien représentés sur la Playstation, et les Final Fantasy ou Legend of Dragoon placent la barre assez haut, mais le jeu d'Enix possède de sérieux atouts pour séduire les fans du genre...

**S**tar Ocean 2 reprend les principes de base du RPG, et les similitudes avec Final Fantasy sont nombreuses. Les visites de village, achats d'items, combats et petites énigmes n'étonneront pas les fans du genre. L'histoire n'est pas très originale, mais le scénario est construit, complet, et contient la dose idéale de temps forts et de rebondissements. On commence l'histoire avec Claude, un jeune garçon téléporté par hasard sur une planète sous-développée. L'objectif principal est de trouver un moyen pour le ramener chez lui. Au fil de l'aventure, notre jeune héros va se retrouver, malgré lui, au centre d'un conflit entre les habitants de la planète et des monstres. Il devra aider la population à lutter contre ces étranges envahisseurs en

accomplissant quelques missions, et surtout en combattant. Des personnages vont intervenir durant l'aventure et proposer leur aide. Il sera ainsi possible de constituer une équipe de combattants, comme dans les Final Fantasy.

### Profondeur de jeu

La caractéristique principale de Star Ocean est son système d'aptitudes et d'items. On peut, au fur et à mesure, augmenter le niveau de combat et de connaissance de ses personnages. Ainsi, si certains de vos compagnons savent cuisiner, d'autres sont capables de mélanger des matériaux, fabriquer des outils, ou développer des aptitudes mentales spéciales comme l'intuition... C'est en gagnant les combats que les personnages

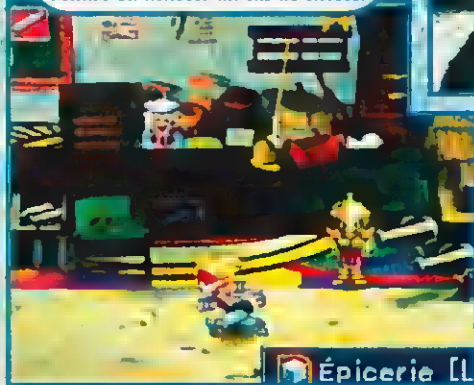
augmentent leur niveau d'aptitude ; le joueur distribue ensuite les points pour améliorer telle ou telle compétence. Au final, la profondeur de jeu est impressionnante, chaque perso progresse et apprend tout au long du jeu. Chaque compétence se règle et se paramètre dans les moindres détails grâce à une interface particulièrement bien conçue.

### Système de combat élaboré

Les combats sont bien évidemment cruciaux. Il faut en gagner un bon nombre pour élever le niveau de ses persos si on ne veut pas se retrouver bloqué face à un boss. Les magies sont bien sûr de la partie. Nombreuses et variées, certaines sont même assez

originales. Si les combats donnent en général dans le classicisme, une option permet de batailler de manière plus active, comme dans un RPG-action, en frappant l'adversaire à l'épée ou avec l'un des coups spéciaux. La difficulté est un peu plus élevée, mais les matchs sont particulièrement vivants si l'on choisit cette option. Avec ses deux scénarios, la durée de vie est éminemment conséquente. Les différentes évolutions des personnages et le système de "skills" ultra-complet rendent le jeu captivant ; seule la qualité graphique est un peu inégale. Les villages et certains décors sont superbes, mais les "maps" sont relativement pauvres et tristes. Enfin, le son est un pur bonheur : musiques agréables et quelques bruitages, le tout en Dolby Surround...

Les items s'achètent dans des boutiques spécialisées. On peut y vendre ou acheter un tas de choses.



Les villes sont toutes différentes et particulièrement réussies graphiquement.



Certains décors ne sont pas mal du tout...

### AVIS OUI !

En dépit de quelques lacunes techniques, Star Ocean 2 est un excellent titre. L'aventure est palpitante et mouvementée, et grâce aux deux scénarios, la durée de vie du jeu est très conséquente. Avec ses musiques excellentes, les voix pendant les combats, un voyage entre le Moyen Âge et le futur, l'ambiance générale est un régal. De plus, le paramétrage des aptitudes des personnages, variées et nombreuses, s'avère ultra-complet et précis. On peut mener sa quête et combattre comme on le désire. Chaque type de joueur y trouvera son compte. Alors, si vous aimez le genre, ne vous en privez pas !

ZANO





Les "maps" manquent de détails et de couleurs.

## COMBATS A LA CARTE

Il y a plusieurs manières de se battre. On peut naviguer dans le menu pour enchaîner les magies, ou bien contrôler les persos et porter des attaques avec les touches R1 et L1. Comme dans Final, chaque personnage possède ses spécialités (action, magie, médecine...) et la possibilité de configurer toutes leurs caractéristiques au préalable permet d'affiner sa stratégie.



Rena possède des talents de guérisseuse hors pair.



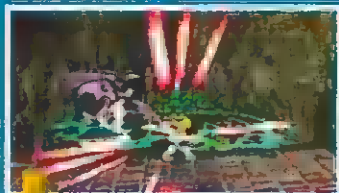
C'est l'une des deux premières attaques spéciales de Claude... en apprendra beaucoup d'autres.



Certaines explosions sont particulièrement violentes. Céline est capable d'en maîtriser un grand nombre.



Pour économiser l'énergie des magies, Claude peut frapper avec son épée. En progressant, il ira plus vite et cognera plus fort.



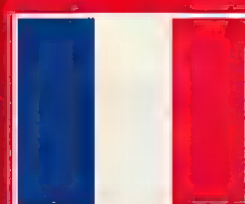
Il faudra bien maîtriser les techniques Parade et Contre-attaque.

## AVIS OUI !

Franchement ce jeu assure. Des musiques qui assurent, un scénario étonnamment complet (notez que la traduction est moyenne), des graphismes très mignons, et surtout deux CD qui vous proposent deux scénarios et donc une durée de vie extraordinaire... En revanche, le jeu est complexe : pas vraiment au niveau des énigmes, mais plutôt au niveau de l'évolution de votre groupe. En effet, le jeu fourmille de petites anecdotes (les Solo Action) qui définissent les liens entre vos persos. Des choix que vous ferez découler la fin du jeu... Et il y a plus de 80 fins parlées différentes.

Bon courage !

CHEUB



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ENIX
- Éditeur : SONY
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : =
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

## PRESENTATION

Une petite séquence d'intro pas terrible. Des menus clairs et fonctionnels.

82%

## GRAPHISMES

Inégaux : les villes et certains endroits sont magnifiques, mais les maps sont laides.

90%

## ANIMATION

Dans ce genre de jeu, il n'y a pas vraiment d'animation.

9%

## MUSIQUE

Des thèmes agréables et variés, l'ambiance est excellente.

92%

## BRUITAGES

Peu nombreux. A noter les digits qui annoncent les coups pendant les combats.

85%

## DURÉE DE VIE

Deux CD, deux scénarios, une histoire longue et captivante...

92%

## JOUABILITÉ

Manier le perso est simple. Des menus et sous-menus un peu complexes.

88%

## INTERET

Un très bon RPG, vraiment plaisant. Seuls quelques dialogues un peu longs viennent ralentir le rythme de l'aventure.

92%



Les graphismes ne manquent ni de charme, mais n'atteignent pas des sommets.

# SEGA HOMOLOGATION

*Présenté comme le concurrent direct du futur Gran Turismo 2000 de la Playstation 2, Sega GT a vu sa sortie anticipée. De peur de la confrontation ?*

**L**es amoureux de simulation précise ne seront pas surpris par les menus et les modes de jeu de ce Sega GT. Gran Turismo (PS) a fait des petits, et les nombreuses idées apportées par Sony ont été allègrement reprises. Le mode Championship est le plat principal de ce Sega GT. Il faut passer un permis dans les quatre catégories présentes. Pour chaque catégorie, vous devez utiliser les voitures les plus représentatives de chaque marque pour gagner l'une des trois premières places de la course imposée. Une fois ce but atteint, vous pourrez acheter un véhicule correspondant à votre permis afin d'affronter vos concurrents dans les Event Race. La première place dans l'épreuve des permis vous donne accès aux courses Works Cup qui, une fois remportées, vous permettent d'obtenir un véhicule spécial pour participer aux Official Race. Ces courses se divisent elles aussi en quatre catégories de véhicules E, A, B et SA. Selon le véhicule gagné, vous choisirez votre catégorie. Ces différentes courses vous permettent de gagner de l'argent pour acheter de nouveaux véhicules ou pour optimiser leurs performances.

## Des modes à gogo...

Le mode Championship donne accès à un garage où il est possible de gérer l'ensemble des véhicules achetés ou gagnés. Le menu Car Dealer permet de vous procurer les meilleurs bolides neufs ou d'occasion. Les quatre

catégorie de véhicules correspondant aux permis sont disponibles, et il faudra trouver les meilleurs véhicules de chaque catégorie pour terminer toutes les courses du menu Event Race. Le menu Tuning permet de régler votre voiture précisément en lui ajoutant les pièces adéquates. Le menu Carzeria sert à optimiser votre moteur en course. La précision des réglages étant remarquable, les informations disponibles sur les véhicules de chaque marque peuvent faciliter votre choix. Le VM permet de sauvegarder votre garage et de participer à des minijeux. Il est également possible d'échanger des véhicules d'un VM à l'autre.

## ... et encore des modes

Indépendamment du mode Championship, les courses sont variées. Le mode Single Race offre le choix entre trois niveaux de difficulté sans vraiment se soucier des réglages de son bolide. Le mode Time Attack est réservé aux pilotes qui rêvent de battre des records de vitesse. Quant au Dual Race, c'est dans ce mode que vous affronterez un ami sur les pistes les plus techniques. Il est là aussi possible de choisir et de régler précisément les véhicules pour une efficacité optimale. Le au garage permet de charger les véhicules récoltés dans le mode Championship. Les options, comme les réglages audiovisuels ou le traitement des ralentis, sont agréables et faciles d'accès. Un accès Internet est prévu pour le jeu en réseau où les parties s'annoncent chaudes.

Il est possible de piloter de superbes voitures. Parcourez le menu Car Dealer pour trouver les perles rares.

La Twin Turbo est la voiture idéale pour battre des records en Time Attack. A vous de gagner assez de courses pour vous payer ce bolide.

## AVIS OUI, MAIS...

Sega GT est la première vraie simulation automobile sur Dreamcast. Basé sur le même principe que Gran Turismo (PS), il impose un réalisme cinglant dans le traitement des bolides. Les réglages, le grand nombre de courses et les modes de jeu variés garantissent à ce titre une belle durée de vie. La réalisation est honorable, mais ce n'est pas le point fort. L'impression de vitesse est un peu ratée et les réactions des véhicules pas aussi travaillées qu'elles le pourraient. A l'arrivée, les sensations sont un peu aseptisées. Néanmoins, le mode Championship vous permettra de passer de grands moments.

**TOXIC**





# GT SPECIAL



Le garage est l'endroit clef qui peut vous entraîner vers les plus belles victoires.

## AVIS OUI, MAIS...

La ressemblance de ce titre avec Gran turismo est frappante. La possibilité de gérer son garage et de participer à de belles courses et autres événements sportifs procure de belles sensations. C'est la réalisation qui diminue grandement l'intérêt de Sega GT. La prouesse technique annoncée n'est pas au rendez-vous. On attendait bien mieux. Les modes Multijoueurs sont conviviaux mais là encore, le pilotage n'est pas exaltant. Malgré les superbes bolides, Sega GT laisse un goût d'inachevé.

ZANO



Les Replays sont de bonne qualité, mais le choc visuel n'est pas aussi impressionnant qu'on l'espérait.

## LE PERMIS DE FONCER

Il est possible de participer à de nombreuses courses différentes. Il suffit d'obtenir les permis qui donnent accès. Tous se décomposent en figures imposées, écurie par écurie. Vous devez vous adapter.



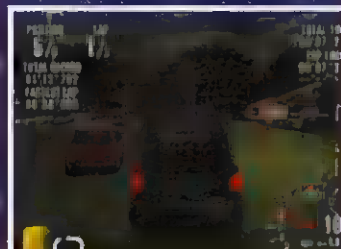
Les permis se décomposent en 4 catégories en rapport avec la puissance des véhicules. Il faudra impérativement terminer dans les trois premières places de chaque course.



Il faut terminer les courses qui correspondent aux principaux constructeurs. Les voitures et les tracés sont imposés.

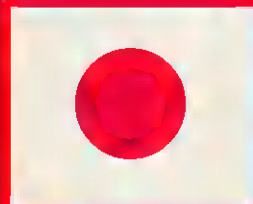


La première place la première série de permis vous ouvre les portes de la Works Cup.



Une fois permis et voiture récoltés dans le mode Works Cup, vous pouvez participer à l'Official Race. De belles primes seront accordées aux meilleurs.

## TEST DREAMCAST



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **SEGA**
- Éditeur : **SEGA**
- **SIMULATION AUTO**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **VM**
- Compatible : **-**
- Vibrations : **=**

## PRESENTATION

Des belles voitures qui se tirent la bourre sur des circuits sinueux et techniques.

88%

## GRAPHISMES

Propres et colorés, mais ils manquent de détails et de finesse pour la Dreamcast.

87%

## ANIMATION

Fluide, mais l'impression de vitesse n'y est pas vraiment.

86%

## MUSIQUE

Des thèmes assez classiques pour un jeu de caisse. Rien de marquant.

80%

## BRUITAGES

Le bruit du moteur varie selon le modèle et la puissance de la voiture. Agréables.

85%

## DUREE DE VIE

De très nombreuses courses et de très nombreuses voitures vous attendent.

96%

## JOUABILITE

La prise en main varie selon les voitures. Les réglages manquent de profondeur.

88%

## INTERET

Cette copie de Gran Turismo applique sans génie une recette qui a déjà fait ses preuves ailleurs. Reste quelques belles courses.

88%



# Beatmania



Le contrôleur sera vendu 200 €. Avec le jeu, il coûtera 500 €.

Après un succès phénoménal en Asie, Konami sort enfin sa célèbre "simulation de DJ" en France. Reste à voir si vous serez aussi enthousiastes.



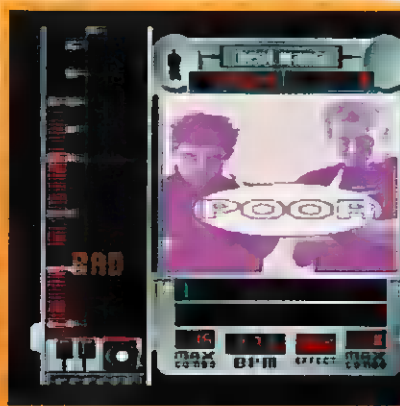
GIA

## AVIS OUI !

Beatmania est d'un genre très particulier, même pour un jeu de musique. Il fait partie des plus difficiles à maîtriser, en raison de la multitude de touches à utiliser. De plus, on doit souvent en combiner quelques-unes, à la vitesse de l'éclair. La seule solution est d'apprendre par cœur les morceaux, et de retenir les enchaînements (ou alors de se greffer des pieuvres à la place des mains). De ce fait, il s'adresse vraiment aux acharnés. Je vous conseille vivement de vous procurer la platine DJ. Sinon, on s'emmêle les pinceaux et cela devient vite énervant.

**A**vec Beatmania, Konami a lancé la mode des jeux musicaux au Japon. Sortie d'abord dans les salles d'arcade, cette borne immense crachait des flots de décibels avec ses enceintes effrayantes, décoiffant les coiffures les plus gominées. Le principe était simple et racoleur. Vous êtes un disc-jockey branché. Des touches défilent du haut de l'écran vers le bas. Le but est d'appuyer sur la bonne touche au bon moment, en essayant de coller à la musique qui passe. Chaque touche représente un son spécifique. C'est exactement le même principe que Parappa the Rapper, mais en plus compliqué. Pour la version Playstation, Beatmania sort avec un accessoire entièrement dédié. Il s'agit d'une platine de DJ, avec un micro clavier de piano sous la

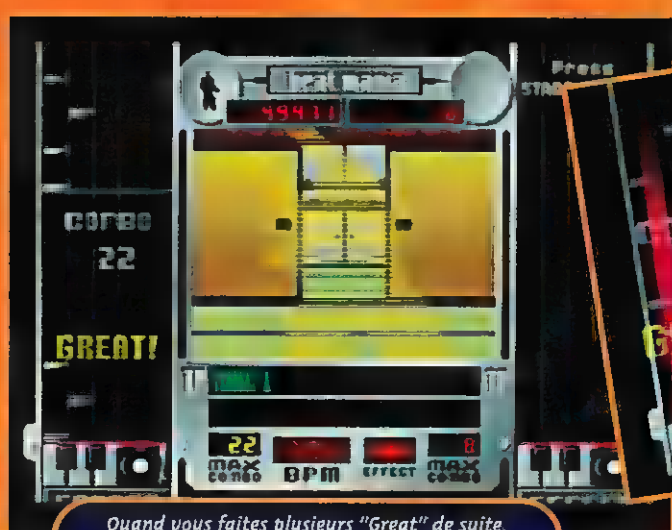
main gauche, et un scratch sous la main droite. Cette platine a été légèrement modifiée pour sa sortie européenne. Elle est à présent plus imposante, plus soignée, et glisse moins sous les doigts. Au niveau des musiques, cette version regroupe en fait les meilleurs titres des différents mix sortis en Asie. On a droit à plus d'une vingtaine de musiques en tous genres, allant de la techno de primate à l'acid-jazz plus sophistiquée. La difficulté des morceaux est marquée par des étoiles. Alors, avant de vous lancer dans des rythmes endiablés de speed garage, entraînez-vous dans les modes Débutant et Training. Et surtout, pensez à investir soit dans un casque, soit dans une boîte familiale de boules Quiès, afin d'épargner votre entourage...



L'écran au centre ne se gêne pas pour vous humilier quand votre prestation est pitoyable.



Le mode Hidden masque les touches peu avant d'arriver à fin. Anticipation requise.



Quand vous faites plusieurs "Great" de suite, vous faites un Combo. 22. C'est vraiment le frime...



Pour réussir le stage, il faut faire monter la jauge verte vers le rouge en alignant le plus "Great" possible.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SIMULATION DE DJ
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PLATINE DJ

### PRESENTATION

Très branchée et très rythmée, à l'image du jeu. 80%

### GRAPHISMES

Laid, criards et pauvres. Mais on s'en fiche. 30%

### ANIMATION

Très rapide quand plein de notes s'affichent en même temps. 90%

### MUSIQUE

Inégale. La pop ringarde côtoie du jazz-funk accrocheur. 85%

### BRUITAGES

Des effets sonores à gogo et assez réussis dans l'ensemble. 90%

### DUREE DE VIE

Il faut s'entraîner dur pour certaines musiques. 88%

### JOUABILITE

Avec la platine, on s'y retrouve. Avec une manette, c'est galère ! 85%

### INTERET

Un principe élémentaire, mais original et accrocheur. Ne jouez qu'avec la platine DJ. 80%



# DIE HARD

## trilogy 2

*La première version de Die Hard Trilogy avait connu un franc succès sur Playstation. Grosse licence oblige, cette suite est attendue à pied ferme par les fans de John Mac Lane. Mais, cette fois-ci, Bruce Willis semble bien fatigué de ses exploits passés.*

**A**près une présentation rapide et un peu bâclée, les menus de sélection vous proposent de participer aux aventures spectaculaires et colorées de John Mac Lane, le flic le plus cool, le plus péchu et paraît-il le plus poilu de l'univers. Le mode Movie vous permet d'évoluer dans une aventure emprunte de violence et de surprises, dans la digne lignée des trois films. Les fans de la trilogie ne seront pas dépayés puisqu'une fois de plus, la partie débute dans un grand complexe aux mains d'une obscure organisation au but inavouable. Le scénario vous place immédiatement dans la peau du héros grâce à une vue à la troisième personne. Vous pourrez passer à la vue subjective pour tirer avec précision. Ce qui tombe bien, puisque vous devrez vous frayer un chemin parmi les gardes et

autres embûches pour accéder au niveau suivant. Une phase de shoot vraiment dynamique succède au premier passage. La précision de vos tirs doit d'être irréprochable. Quelques bonus bien venus vous éviteront une mort certaine dans d'atroces souffrances. Plus tard dans l'aventure, vous devrez trouver des bombes disséminées dans la ville. Vous serez alors amené à conduire plusieurs véhicules et à effectuer des figures imposées vraiment spectaculaires. Vous devrez également parer les attaques diverses des voitures folles qui viennent vous mettre des bâtons dans les roues. Le rythme de cette course-poursuite plus que rapide offre les

sensations extrêmes. Le mode Arcade, lui, vous permet de choisir votre catégorie

prédilection : aventure à pied, shoot au gun ou passage en voiture, à vous d'exploser les scores et de vous défouler sans vous soucier du scénario. Le mode Practice, quant à lui, vous permettra de vous préparer au mode Movie. Il ne restera plus qu'à régler les différentes options audiovisuelles, très complètes.

*Les phases de shoot sont toujours de grands moments de détente.*

*Le lance-flammes est une bénédiction. Sa portée n'est pas très grande, mais ses dégâts sont imparables.*



*Ce passage est d'un goût plus que douteux. Il faut électrocuter un pauvre bougre attaché sur une chaise.*

### AVIS NON, MAIS...

Les fans de la série vont hurler au scandale tant cette licence est attendue, mais il faut savoir raison garder et tête froide conserver. Ce Die hard Trilogy 2 est plus que décevant. L'action est, certes, survoltée mais l'intérêt général et l'inventivité manquent au rendez-vous. La durée de vie est relancée par la diversité des situations, mais l'ensemble se révèle une bien pâle suite du premier Die hard sur Playstation. La recette est la même, mais la fraîcheur n'est plus garantie. A noter quelques scènes d'un goût douteux. Avis aux amateurs...

**TOXIC**

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : N-SPACE
- Editeur : FOX INTERACTIVE
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

#### PRESENTATION

Une intro sèche. Des menus de sélection clairs, sans fioritures.

60%

#### GRAPHISMES

A peine mieux que ceux du premier volet.

75%

#### ANIMATION

Les mouvements des protagonistes manquent de fluidité.

75%

#### MUSIQUE

Des thèmes bien barbares, style Haider l'Autrichien.

80%

#### BRUITAGES

Gun bien rendu. L'ambiance générale manque de punch.

83%

#### DUREE DE VIE

Quelques bonnes sensations.

85%

#### JOUABILITE

Les commandes répondent parfois difficilement.

82%

#### INTERET

Seuls les passionnés de Die hard seront attirés par ce soft bourrin et sans saveur.

82%



Lorsqu'un jeu cartonne dans le monde, il est certain d'en voir débarquer la suite. *Medievil*, qui avait été acclamé par tous les joueurs, ne déroge pas à la règle. Mais, comme on le dit souvent, les suites ne sont pas toujours à la hauteur. Et cette fois-ci?

# Medievil

**A**près avoir envoyé l'ignoble Zarok en enfer, sir Daniel Fortesque retourne vers son tombeau afin de goûter au repos éternel. Mais, comme la légende le dit, lorsque le Mal reviendra sur Terre, Daniel se réveillera pour nous sauver, et c'est justement ce qui arrive. Sir Palerthone vient de mettre la main sur les premières pages du grimoire de Zarok. Ce qui réveille tous les morts, y compris sir Fortesque, qui a été déplacé de son tombeau et emmené dans un musée londonien. Grâce à ses deux amis, un fantôme et un savant fou (un peu vicieux), il doit empêcher le monde de tomber dans le chaos.

## Londres et ses calèches

Cet épisode se déroule environ cinq siècles après le premier. Dan se retrouve à Londres, et les choses ont bien changé. Les chevaliers en armure ont laissé place aux gentilshommes. Les places visitées sont les répliques des célèbres quartiers londoniens.

Les constructions de styles néo-gothique ou néo-classique se mélangent avec les dernières créations industrielles et les machines à vapeur. Par exemple, le jeu débute au Victoria and Albert Museum, un musée ouvert en 1852 et situé au sud de Kensington. Par la suite, vous devrez vous rendre à Greenwich Village et à White Chapel, où vous aurez peut-être la "malchance" de rencontrer Jack l'Eventreur en personne.

## Toujours mieux

Faire toujours mieux. Telle est la devise adoptée par les développeurs basés à Cambridge. Comme dans l'aventure précédente, Daniel peut utiliser une kyrielle d'armes. Pour plus de facilité dans le changement d'équipement, il est possible d'enregistrer deux objets différents, afin de passer de l'un à l'autre par une simple manipulation (Carré + L1). Pour les armes de jet, l'aura verte vous suit toujours, et force sur les ennemis, ce qui facilite la visée. Notre beau chevalier squelettique bénéficie d'un plus grand nombre de mouvements. En plus de pouvoir charger son arme, il est désormais capable de grimper sur des

échelles et des plantes. Par une simple pression d'un bouton, il est possible de "straffer", c'est-à-dire de marcher en crabe comme dans les Doom-like. Maintenant, Fortesque peut se séparer de sa tête et s'en servir pour énormément de choses. Lorsque vous voyez des petites entrées, il faudra y déposer son crâne pour voir ce qui se passe de l'autre côté. Si vous posez sa tête sur un autre corps, il pourra le diriger et utiliser ses compétences.

## Très plates-formes

Dans ce nouvel épisode, les passages de plates-formes sont vraiment nombreux. Pour

atteindre des objets (les calices généralement) ou des leviers, il faut souvent sauter sur des planches ou des feuilles géantes. Par moments, ces passages sont obligatoires pour avancer. D'autres vous permettent de récupérer des objets d'ordre secondaire (nourriture, munitions, nouvelles armes...). Mais les énigmes à résoudre sont toujours en nombre. L'arrivée de la Playstation 2 ne sonne pas le glas de son aînée. Et avec des jeux de cet acabit, la Playstation vivra encore très longtemps.

## HELP !

Dès les premières minutes de jeu, on se retrouve coincé bêtement devant une porte. Switch, par exemple, est resté bloqué pendant deux jours sans savoir quoi faire. Il faut tout le temps explorer les niveaux à la recherche d'objets, et les utiliser au bon endroit.



Pour continuer sa route et quitter le musée, il faut tirer avec le canon.



Pour mettre en marche ce drakkar volant, il faut trouver un soufflet pour entretenir la flamme.



Allez dans le jardin à gauche. Au fond, il y a un coffre (bien dissimulé) avec à l'intérieur un boulet de canon.



Descendez dans l'observatoire, et, avec les leviers, dirigez l'électroaimant qui plongera récupérer l'objet.

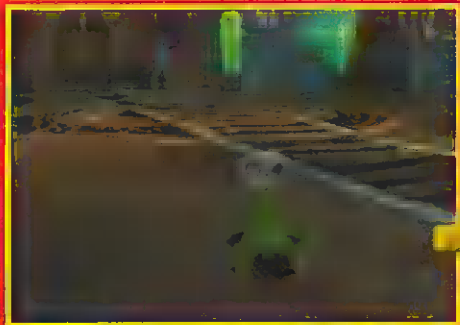
Il faudra souvent passer en vue subjective pour repérer des passages dissimulés et des codes.



# Medevil 2

## VOLTE-FACE

Sir Daniel doit souvent prendre l'apparence de quelqu'un d'autre. Que ce soit pour passer dans des trous de souris ou pour battre un colosse, il devra sans cesse jouer les caméléons.



### Le boxeur

Avec une telle carrure, ce gros balèze en face de vous n'a qu'à bien se tenir.

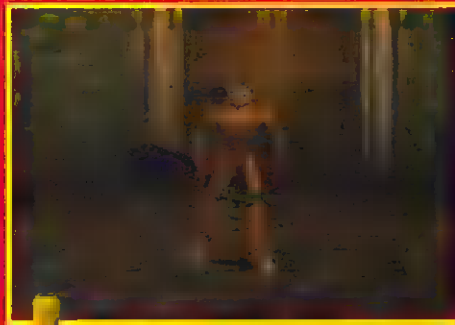
### La main

Avec la main, on peut accéder à des endroits bloqués. Il faut sans cesse regarder en direction des murs pour essayer de trouver la petite entrée.



### Le gentleman

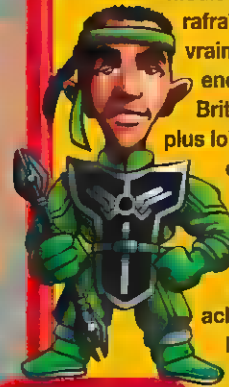
Pour rentrer dans les clubs, il faut une tenue très VIP. Ainsi vêtu, toutes les portes s'ouvrent.



### L'armure d'or

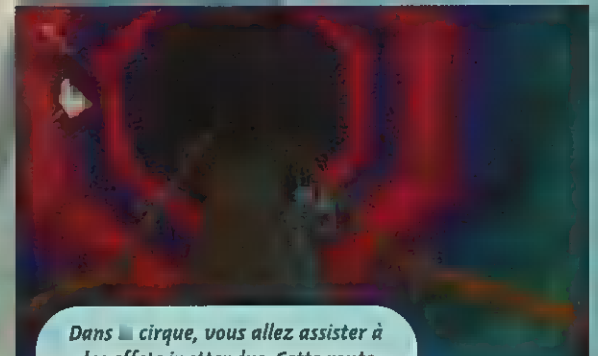
Comme les Chevaliers du Zodiaque, lorsque Sir Dan fait acte de bravoure, il obtient une magnifique armure d'or.

## AVIS OUI!



Kael

Medevil 2 est un jeu vraiment rafraîchissant. Les graphismes sont vraiment bien faits et les musiques enchantent. De plus, l'humour "so British" donne vraiment envie d'aller plus loin. Le jeu est difficile de par ses énigmes toujours plus tortueuses. Par contre, le pad analogique est obligatoire, si vous voulez profiter de l'excellente jouabilité. Si vous ne deviez acheter qu'un titre, c'est celui-ci. Il prouve à lui seul que la Playstation est en pleine forme.



Dans le cirque, vous allez assister à des effets inattendus. Cette route tourne, ce qui vous perturbe un peu.



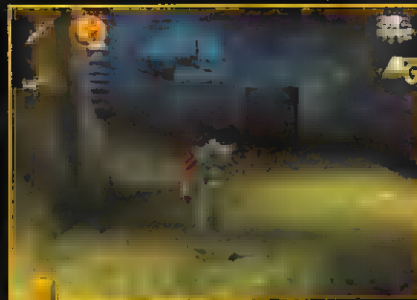
A l'instar de Crash Bandicoot, sir Dan doit éviter de se faire écraser.

## DANS LA PEAU DE TIM BURTON

Les décors sont époustouffants. Toute l'aventure se passe dans un univers féérique directement inspiré de l'univers de Tim Burton comme "L'Etrange Noël de M. Jack", "James et la Pêche géante", ou "Beetle Juice".



Les immeubles ne possèdent pas d'angles droits et donnent ainsi plus de volume aux niveaux.



Les niveaux se passent généralement de nuit. Comme si toutes les choses paranormales arrivaient lorsque le monde dort.



Les couleurs sombres donnent un aspect effrayant au jeu.



# TEST PLAYSTATION Medieval 2

## LA TECHNIQUE DU HÉROS

Les ennemis sont vraiment très nombreux. Pour les vaincre, il faut utiliser une technique différente pour chacun. La plupart sont logiques, mais il faut quand même y penser. De plus, votre ami le fantôme vous donnera de temps en temps des indices précieux. Écoutez-les bien et attaquez.



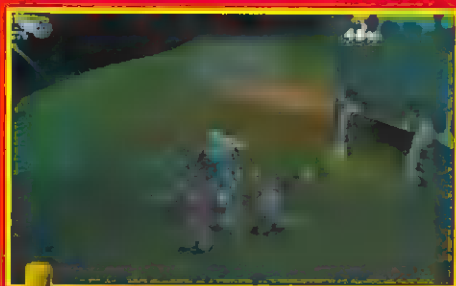
### Le dinosaure

Pour le battre, il faut attendre qu'il utilise son petit cerveau pour envoyer des ondes. Montez sur son dos, et frappez sa tête à coups d'épée.



### Les momies

Ces êtres momifiés craignent le feu. Avec la torche, un seul coup suffit. Dès qu'ils flambent, sauvez-vous et attendez qu'ils s'éteignent pour toujours.



### Les Imps

Ces bestioles étant rapides, il faut anticiper leurs mouvements et les matraquer avec le marteau. Normalement, un coup suffit.



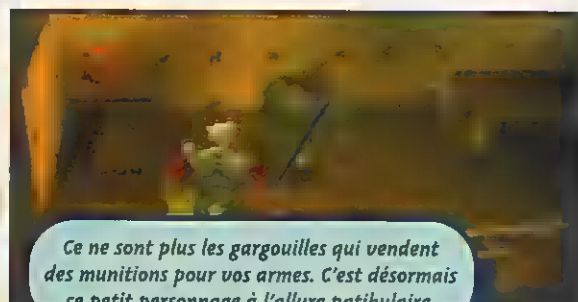
### Les oiseaux

Les oiseaux volent (normal). Pour les tuer, utilisez l'arbalète et votre viseur vert. Lorsque vous les touchez, ils émettent un cri, et on peut les voir criblés de flèches.



### Les citrouilles vampires

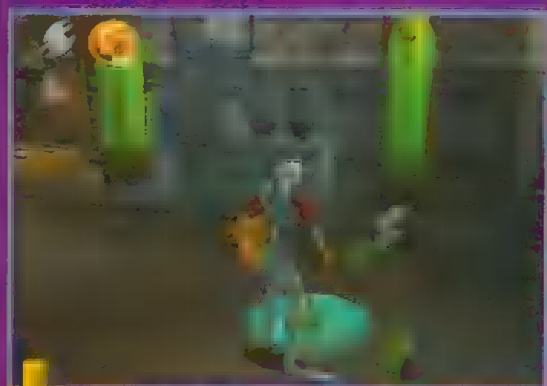
Pour les battre, une seule technique, le lancer de haches. Il ne faut jamais vous trouver trop près de ces créatures, ce serait la mort assurée.



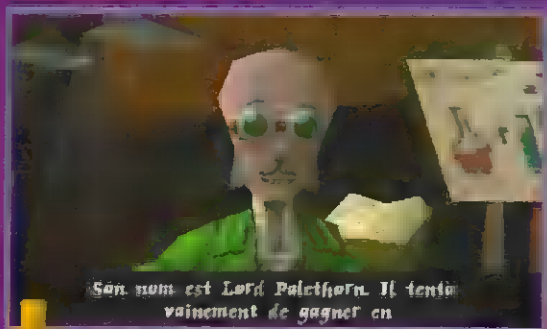
Ce ne sont plus les gargouilles qui vendent des munitions pour vos armes. C'est désormais ce petit personnage à l'allure patibulaire.

## IL EST FOU CE SAVANT

Vu que sir Daniel Fortesque trône désormais dans le hall des héros, il n'a plus besoin de s'y rendre. Cette fois-ci, à la fin de chaque niveau, vous rendrez visite à Hamilton Kift, un savant qui vous prodiguera des conseils importants. Si vous lui donnez les calices que vous récupérez, il vous offrira une nouvelle arme.



C'est ici que se trouve la repaire secrète du savant fou. Les inventions qui vous entourent montrent à quel point il est obstiné dans ses recherches.



Son nom est Lord Palethorn. Il tente vainement de gagner en

Entre chaque niveau, le savant vous donnera des indices pour la suite de l'aventure.



La Galerie des monstres, elle contient quelques beaux spécimens.

C'est là que vous devez choisir le lieu où vous souhaitez vous rendre. Il est possible d'avoir un briefing avant de commencer.



## ARMES ET ANACHRONISME

Pour vaincre les hordes d'ennemis toujours plus gros et méchants, il faut posséder l'équipement adéquat. Dans Medieval 2, Dan possède des armes très

variées, et de différentes catégories : armes de poing, armes qui utilisent des munitions, et divers objets. On trouve même une mitrailleuse.



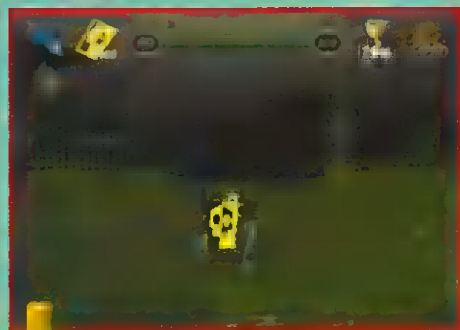
### Le pistolet

C'est la première arme que vous trouverez. Elle n'est pas très puissante, mais a une longue portée.



### La mitrailleuse

Cette arme est l'une des plus violentes du jeu. Elle est également anachronique.



### Le bouclier

Cet objet est nécessaire pour se protéger. Selon sa matière, il s'use plus ou moins rapidement. Ce n'est que vers la fin que vous en trouverez un en or.



### La hache

Voilà une arme redoutable. Elle peut être gardée en main, ou lancée comme un boomerang, tranchant tous ceux qui croisent sa trajectoire.



De nombreux petits jeux vous attendent. Ici, il faut aplatiser les ennemis le plus rapidement possible. A la clé, de jolis cadeaux.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: SCEE
- Éditeur: SCEE
- AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle: BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: =
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK
- Vibrations: MOYENNES

## PRESENTATION

L'épilogue du premier volet. Des menus clairs et bien agencés.

90%

## GRAPHISMES

Le jeu est encore plus fin et détaillé. Les effets de lumière ont été retravaillés.

92%

## ANIMATION

La démarche de sir Dan est hilarante. Chaque perso se déplace différemment.

89%

## MUSIQUE

Envoûtante. Les mélodies collent parfaitement à l'ambiance des niveaux.

94%

## BRUITAGES

Des dialogues en français rigolos. Les armes de jet font très "cartoon".

88%

## DUREE DE VIE

Des énigmes difficiles. Pour le finir à 100 %, il faut revenir en arrière.

93%

## JOUABILITE

Le personnage se déplace facilement à condition d'avoir un pad analogique.

88%

## INTERET

Plus long, plus beau, plus fun, Medieval 2 est une suite à la hauteur. Un réel bonheur et un hit incontournable.

95%

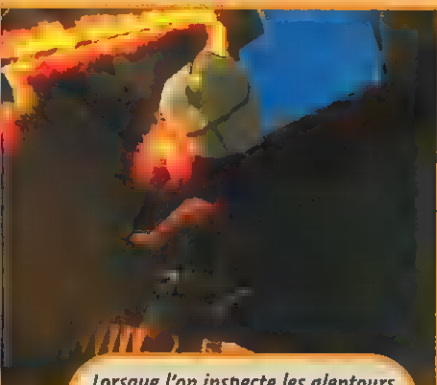


# TOMB RAIDER

## LA REVELATION FINALE™



*Après la Playstation et le PC, la Dreamcast accueille à son tour la belle Lara Croft. En adaptant ce Tomb Raider 4 sur la console de Sega, Core va sûrement faire plaisir aux amateurs de melons haute-définition...*



*Lorsque l'on inspecte les alentours en bougeant la caméra, Lara devient légèrement translucide pour ne pas gêner le joueur.*

**M**is à part les graphismes et quelques détails mineurs, Tomb Raider 4 sur Dreamcast est en tout point identique à la version Playstation : même histoire, même aventure, les énigmes et les niveaux ont aussi été conservés. Bref, seuls les accros à Lara auront envie de rejouer à ce titre. Certes, la qualité visuelle est nettement meilleure, les capacités de la console augmentent la finesse de l'ensemble des décors et des personnages, et les effets de

lumière gagnent aussi en intensité. Lara est un peu mieux modélisée et, à la différence de la version PS, son ombre la suit partout. Un très bel effet visuel variant avec l'angle et l'intensité de l'éclairage. Mme Croft est toujours capable d'effectuer un très grand nombre de mouvements, cependant son attitude générale rappelle encore un peu trop à certains moments celle d'un robot... Le pad Dreamcast étant différent de celui de la Playstation, les touches ont été reconfigurées, et il faut reconnaître que la jouabilité est légèrement meilleure. Fini les manipulations avec R et L, la croix directionnelle sert à se déplacer rapidement, et le joystick analogique à se mouvoir lentement avec précision.

### Un fond inchangé


Lara est toujours aux prises avec le Pr von Croy et doit récupérer l'amulette d'Horus... Le nombre de niveaux reste donc inchangé,

soit, au total, une trentaine de lieux différents à visiter, avec à chaque fois les mêmes épreuves et petites énigmes que dans la version PS. Les soixante-dix secrets eux aussi sont toujours là et n'ont pas changé de place... De même, le système de sauvegarde est heureusement conservé. On peut donc mettre en mémoire sa partie à n'importe quel moment.

### Quelques regrets

On pourra peut-être regretter que des petits ajouts n'aient pas été faits, comme, par exemple, de nouvelles armes ou de nouveaux agresseurs ; ils auraient pu créer quelques petites surprises aux joueurs qui ont déjà triomphé de la version PS ou PC... Mais bon, il s'agit d'une simple adaptation mettant en valeur la qualité visuelle du jeu. C'est donc un bon Tomb Raider, avec les ingrédients qui ont fait le succès des titres précédents. Les amateurs du genre devraient être comblés.

## AVIS OUI, MAIS...

Le visuel met d'emblée la pression. C'est beau, fin,  coloré. Le maniement a fait des progrès, notamment grâce à l'utilisation astucieuse du pad Dreamcast, mais Lara reste encore un peu

capricieuse à certains passages.

Bon, pour ceux qui ont une DC et qui n'ont pas joué à l'une des deux autres versions (PS ou PC), le jeu en vaut la chandelle... à condition d'aimer le genre. Eh oui, c'est avant tout un Tomb Raider, avec ses qualités et ses défauts, et même ses bogues... Ce qui est très décevant sur Dreamcast.



ZANO





La plupart des décors sont très réussis, et l'impression de relief à l'arrière-plan est très bien retranscrite.



Tel Jésus, Lara marchera sur l'eau lors de son aventure. Une étrange magie sévit dans ces monuments égyptiens...



**AVIS OUI, MAIS...**

Il est normal que les joueurs sur Dreamcast puissent jouer à Tomb Raider. Une compilation des trois précédents volets n'aurait pas été une mauvaise chose. Enfin... Il faut avouer que le résultat est plutôt satisfaisant. Les graphismes honorent la machine et la profondeur de jeu est au rendez-vous avec des énigmes tordues à souhait et des séquences de plates-formes réservées aux plus chauds d'entre-vous !

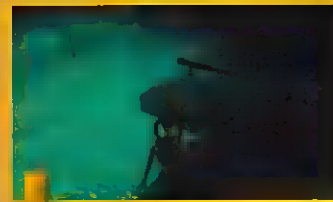
**SWITCH**

## PLEIN LES FEUX

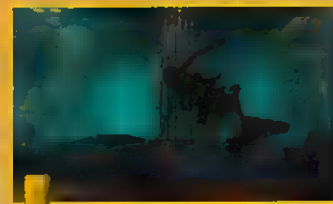
Les graphismes de la version PS étaient déjà d'un très bon niveau. Mais là, les performances de la Dreamcast placent la barre nettement plus haut. Les textures sont fines et précises, et certains jeux de lumière sont particulièrement réussis. L'ambiance y gagne considérablement, et chaque lieu possède une atmosphère et un caractère propres.



Au cœur des pyramides, les lumières sont rougeâtres... Sang ou feu ?



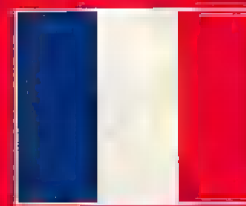
Les lumières se reflètent sur l'eau et donnent cette lueur bleutée.



Sous l'eau aussi l'effet est saisissant. La lumière filtrée et les bruits sourds des mouvements de Lara... On s'y croirait.



En extérieur, les rayons du soleil couchant croisent souvent l'objectif de la caméra.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CORE DESIGN
- Éditeur : EIDOS
- Aventure/Action
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURU PURU
- Vibrations : MOYENNES

## PRESENTATION

De magnifiques cinématiques. Les menus et l'inventaire sont très simples à utiliser.

92%

## GRAPHISMES

Du haut niveau, les décors sont superbes, et les effets de lumière hallucinants...

94%

## ANIMATION

Quelques passages saccadés, et quelques bogues... Décevant pour la Dreamcast.

83%

## MUSIQUE

Discrète aux moments opportuns, bien rythmée pendant l'action... Que du bon !

90%

## BRUITAGES

Fouillés. Chaque arme a son explosion et un son annonce la présence d'un danger.

88%

## DUREE DE VIE

Comme sur PS, beaucoup de niveaux et de secrets... Des heures de jeu...

92%

## JOUABILITE

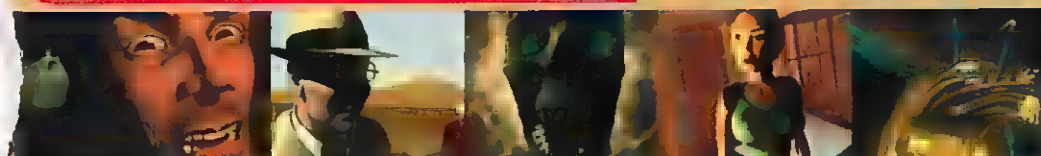
Plus évidente que sur PS, grâce à la croix directionnelle et au joystick.

85%

## INTERET

Un excellent titre, très beau, qui reste, comme la version PS, un Tomb Raider avant tout...

91%







Sous le titre *Psychic Force 2*, on trouve l'adaptation sur Playstation du *Psychic Force 2012* sur Dreamcast.

**U**ne vraie présentation sous forme d'animé a été ajoutée cette fois-ci, mais la qualité de compression laisse à désirer. Naturellement, la définition des personnages et des décors se détériore lors du passage sur Playstation. Les 10 personnages sont disponibles d'entrée de jeu. Hélas, aucun boss n'apparaît pour agrémenter le huitième et dernier niveau. On vous offre juste un changement de couleur du costume quand vous terminez le jeu. Au niveau des commandes, on trouve trois boutons d'attaque : forte, faible et spéciale. Un bouton de garde est présent, ainsi que les fonctions : champ de force, concentration de l'énergie psychique et déplacement rapide direct ou en esquivé. La difficulté est réellement réglable sur 8 niveaux. Au minimum,

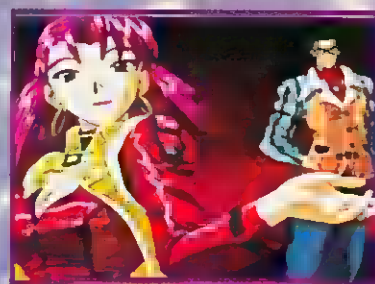
l'adversaire devient carrément apathique. On peut aussi faire varier la taille du cube-arène de combat dans lequel lévitent les combattants. Côté menu principal, le mode Story vole au ras des pâquerettes, mais les personnages parlent enfin. Le mode Training s'avère, quant à lui, bien utile pour apprendre tous les coups spéciaux. Un peu plus original, le mode Psy-Expand propose des combats avec des restrictions. Vous apprendrez de nouvelles techniques d'attaque et vous gagnerez des points d'expérience pour customiser votre perso préféré. Au bout du compte, ce deuxième chapitre n'offre rien de nouveau sous le soleil. Il semble cependant mieux adapté à la Playstation qu'à la Dreamcast.



Combat d'écolières dans la cour de récréation.



En mode du baston s'abat comme une épée de Damoclès.



Le graphisme des personnages correspond à celui des deux OAV produites par Taito.



C'est le coup de foudre entre Patty et Night.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TAITO
- Éditeur : JVC
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

## PRESENTATION

Une intro et un générique de fin façon animé japonais.

## GRAPHISMES

Trop sombres ou trop colorés, ils manquent de finition.

## ANIMATION

Les corps à corps sont répétitifs. Les magies friment bien.

## MUSIQUE

Rien qui mérite un disque d'or, ni même de bronze.

## BRUITAGES

Simplistes. De plus, le jeu manque de voix digitalisées.

## DUREE DE VIE

On la termine vite. Le mode Psy-Expand occupe un peu plus.

## JOUABILITE

Il faut juste apprendre à bien gérer les distances.

## INTERET

Ce remake du premier épisode manque singulièrement de nouveautés.

81%

## AVIS NON !

L'ambiance japanimation n'est finalement pas très présente dans ce titre, malgré les DA en générique. Côté baston, ça manque de vraies

Furies qui déchirent à l'écran. La partie shoot devient vite presque aussi répétitive que les coups au corps à corps. De plus, un personnage sonné ne se relève pas rapidement, ce qui signifie qu'il s'en prend plein les dents sans réagir, avant de retrouver ses esprits.

Dans le genre jeu de baston non-traditionnel, je préfère encore Evil Zone version jap, moins jouable mais vraiment plus fun.



ARIOCHO



# Saga Frontier II

*Saga Frontier II arrive bientôt en France... Le dernier RPG de Square, à mi-chemin entre un roman et un jeu de rôles, vous propose de suivre les aventures de deux jeunes hommes au destin peu commun...*

**A**mi des RPG, bonjour. Aujourd'hui, nous vous présentons Saga Frontier II, un jeu "original" comme Square sait si bien les faire. Cette fois-ci, l'originalité tient dans le déroulement du jeu. Vous suivrez Gustave XIII (le fils du roi) et Will (un chasseur de trésor) depuis leur prime jeunesse pour partager avec eux l'histoire de leur vie. Des dizaines de scènes, que le joueur observe en spectateur, présentent en détail l'enfance des deux amis. Une fois que vous avez le pad en main, l'aventure commence. Vous évoluez dans des décors d'une beauté renversante afin de remplir certaines quêtes. En général, vous devrez surtout effectuer des

missions d'exploration : visiter des ruines, traverser une forêt... ■ naturellement, c'est à ce moment que vous affronterez des monstres. Le système de combat, inspiré en partie du premier Saga Frontier, est au cœur du jeu. Il existe deux modes de combat. Un mode duel, dans lequel vous affrontez seul un ennemi, et un mode en groupe, au cours duquel vous affrontez plusieurs monstres. Au début du jeu, votre personnage ne dispose que de peu d'attaques. Mais au fil des combats, il apprendra de nouveaux coups pour terrasser ses ennemis plus facilement. Le plus intéressant dans les

combats, c'est le système de Combos. En effet, lorsque votre groupe (eh oui, vous serez rejoint par des amis) attaque des monstres, vous pourrez combiner des coups pour élaborer des Combos qui augmentent considérablement votre force de frappe. Naturellement, au fil de l'aventure, vous trouverez des dizaines d'armes ■ de magies différentes, qui vous permettront de varier vos attaques et de vaincre la horde de monstres qui vous attend...

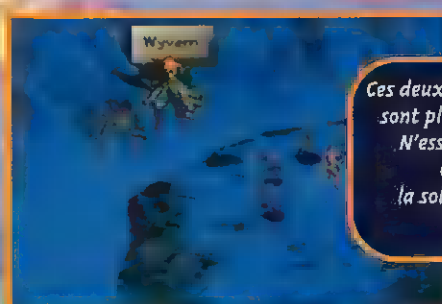


sisie des attaques.

Lorsque vous êtes attaqué, le jeu vous propose un mode de combat en Duel, dans lequel vous affrontez seul l'ennemi. Si vous avez un perso balèze, c'est un choix intéressant.



Admirez ces graphismes ! On se croirait devant de véritables tableaux. Grandiose !

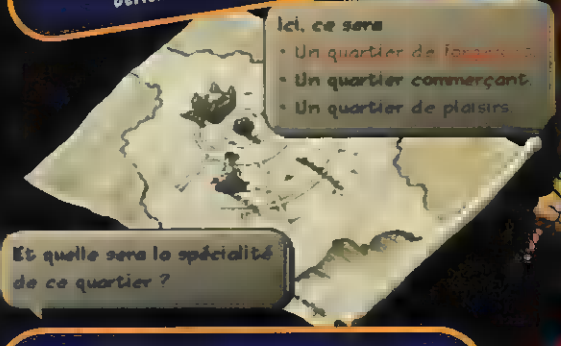


Ces deux dragons, des boss, sont plutôt redoutables. N'essayez pas de les combattre, la solution se trouve ailleurs...

## AVIS OUI, MAIS...

J'avais adoré le premier Saga Frontier. Je me suis donc rué sur ce deuxième volet sans hésiter. Mais voilà, mis à part le titre (et une partie du système de combat), ces deux jeux n'ont rien à voir ! Saga Frontier II se classe dans la catégorie des "roman-RPG". C'est-à-dire que vous serez face à des milliers de dialogues (fort intéressants ■ l'on rentre dans le jeu), qui augmentent artificiellement la durée de vie. Car il est également fort dommage que le jeu soit si facile. Pas d'énigmes, seulement des monstres à éliminer. Un titre idéal pour les débutants, mais qui devrait lasser les puristes.

CHEUB



Et quelle sera la spécialité de ce quartier ?

Ici, ce sera  
• Un quartier de l'armée  
• Un quartier commerçant  
• Un quartier de plaisirs

Certains passages sont interactifs. Par exemple, vous devrez construire une ville et décider ■ son aménagement.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS



- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : SQUARESOFT
- RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

### PRESENTATION

De belles images fixes, et un long texte.

70%

### GRAPHISMES

Fabuleux. Pour ■ combats, on retrouve la classique 3D.

92%

### ANIMATION

Excellente ! Le perso a des tonnes de mouvements.

94%

### MUSIQUE

Superbe, mais certains thèmes reviennent un peu trop souvent.

91%

### BRUITAGES

Peu nombreux, mais de bonne qualité.

87%

### DUREE DE VIE

De longues heures, si vous lisez tous les textes bien sûr !

90%

### JOUABILITE

La maîtrise des Combos et des coups spéciaux est ardue.

77%

### INTERET

Un très bon jeu pour les débutants, reposant, voire soporifique pour les habitués du genre.

80%



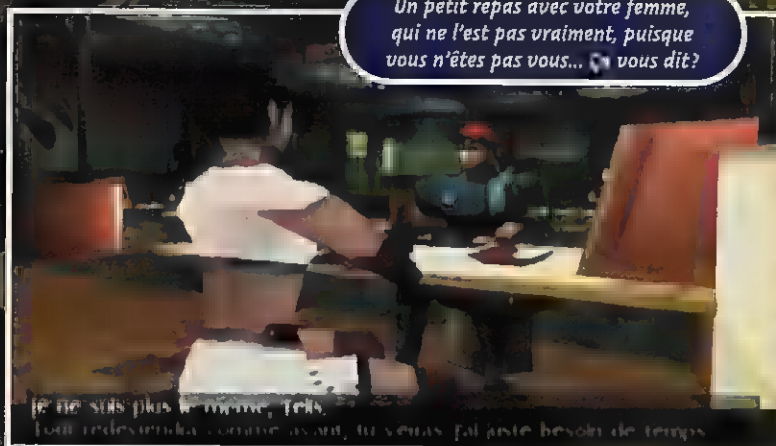
# THE Nomad Soul

Sorti il y a quelques mois sur PC, *The Nomad Soul* avait fait parler de lui, notamment à la télévision, grâce à la bande-son du jeu, signée en partie par David Bowie. Le jeu arrive aujourd'hui sur Dreamcast et a gardé toute sa saveur. Garantie sans listériose.

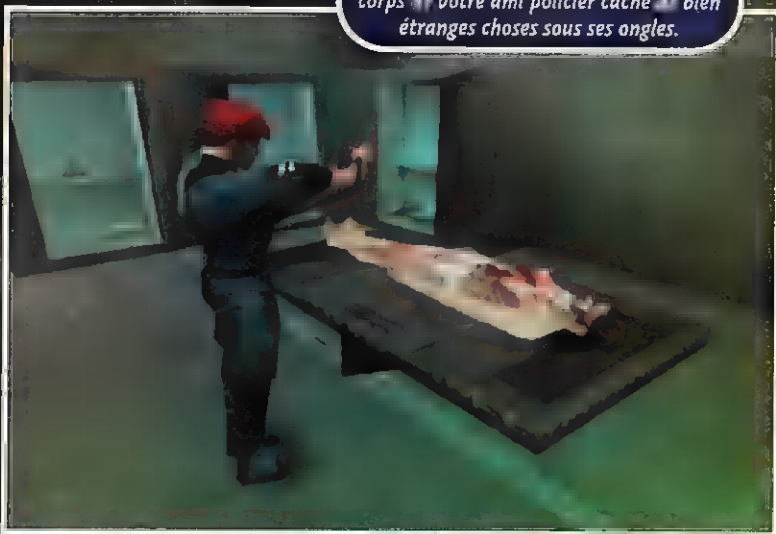
**L**e scénario de *Nomad Soul* est très complexe. Tout commence à Omikron, une cité futuriste. Vous somnolez à votre bureau quand soudain surgit devant vous une entité extraterrestre, sortie tout droit de votre écran. L'alien vous demande de l'aide, car son monde est en grand péril. Mais pour accéder à sa dimension, vous devez placer votre âme dans le corps de l'extraterrestre. C'est chose faite dans un éclair de lumière bleue aveuglante. Quelques instants plus tard, de retour sur Omikron et dans un cri de douleur, vous réincarnez un corps qui n'est pas le vôtre : celui de Kay'l, flic de profession. Dans la peau d'un autre, vous allez mener une enquête fort étrange : de bar en bar, d'appartement en appartement, les indices dévoilent un à un l'intrigue.

L'avancée technologique des consoles de nouvelle génération permet de produire des titres qui se rapprochent de plus en plus des vrais jeux d'aventure et d'action en 3D. *The Nomad Soul* est une excellente introduction au genre, grâce à une solide intrigue à un univers à l'ambiance futuriste parfaitement rendue. On avance en découvrant des objets cachés et en les utilisant aux bons endroits. C'est bien pensé même les débutants dans le genre ne seront pas perdus grâce à une difficulté parfaitement dosée : un plan de la ville et des endroits à visiter est disponible à tout instant de la partie. Espérons qu'à l'avenir, les graphismes seront un peu plus soignés, tout du moins à la hauteur d'une console comme Dreamcast.

Un petit repas avec votre femme, qui ne l'est pas vraiment, puisque vous n'êtes pas vous... Ça vous dit ?



A la morgue, vous découvrirez que le corps de votre ami policier cache bien étranges choses sous ses angles.



## AVIS OUI !

*The Nomad Soul* est un très bon jeu d'aventure-action à l'intrigue parfaitement ficelée. Si l'on a un peu peur de se perdre en début de partie (l'univers à visiter est immense), on trouve rapidement ses marques et on se prend tout de suite au jeu.

Notons aussi la très bonne qualité de la musique, signée Bowie (qui apparaît en personne lors de performances dans les bars que vous visiterez). Dommage que *Nomad Soul* pêche par ses graphismes qui ne sont pas toujours soignés : problème de textures, pixélisation...



NIICO

Avant de découvrir certains objets, il faut penser à fouiller tous les recoins d'une pièce et actionner certaines choses.





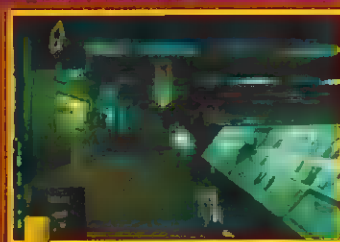
## AVIS OUI!

Un jeu avec Bowie en guest-star, et qui s'est impliqué sans compter, c'est un véritable événement ! ■ en plus, c'est français. Alors, soyons un peu chauvine, et saluons cette adaptation Dreamcast. L'idée de changer de corps pour se sortir de diverses situations est excellente, comme plein d'autres idées d'ailleurs. Par contre, quelques défauts récurrents aux jeux PC sont restés, comme la gestion très bizarre des sauts et des textures plaquées de façon étrange.

GIA

## ACTION!

Nomad Soul propose des phases d'aventure, ainsi que des phases d'action. Du coup, la vue à la troisième personne se transforme parfois en vue Doom-like ou, encore, de profil pour certaines phases de baston.



Dans le supermarché infesté de gangsters, la vue devient subjective. Action à gogo, Waver en main.



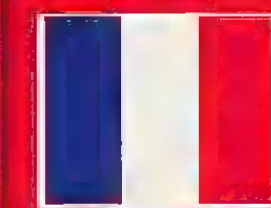
Les ennemis coriaces s'affrontent comme dans un jeu de baston, mais coups proposés sont pauvres.



Enfin, il est parfois nécessaire de combiner deux objets pour débloquer une situation : ici du somnifère et une boisson chaude.

Certaines caches, parfaitement dissimulées, recèlent des objets précieux, comme ce nouveau flingue très puissant.

Anissa, une charmante danseuse, va se révéler être d'une grande aide pour la suite du jeu.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EIDOS
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : BIEN DOSÉE
- Niveaux de difficulté : =
- Sauvegarde : OUI (73 BLOCS)
- Compatible : =
- Vibrations : =

## PRESENTATION

De nombreuses cinématiques de qualité assez bonne. Textes et voix en français.

85%

## GRAPHISMES

De qualité inégale. La Dreamcast nous a habitués à mieux.

80%

## ANIMATION

Le personnage bouge de façon réaliste. Petite faiblesse du côté des sauts.

82%

## MUSIQUE

On aime ou pas, mais la musique de Bowie est originale et de qualité.

90%

## BRUITAGES

Les voix sont en français. Certains doublages font un peu "gnangnan".

89%

## DUREE DE VIE

La difficulté est bien dosée et l'intrigue se dessine lentement. Très bien pensé.

89%

## JOUABILITE

La prise en main est assez rapide. Mais pas de compatibilité au pad analogique.

85%

## INTERET

Un gros travail a été fourni sur l'ambiance de ce bon jeu d'aventure et d'action. On regrette les graphismes parfois légers et la jouabilité perfectible.

89%



# VIRTUA COP 2

Après le terrifiant *House of the Dead 2*, voici de quoi régaler les pistoleros avides de jeux de tir made in Sega.

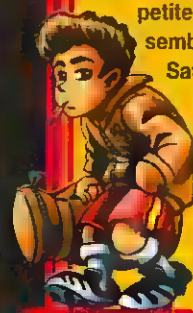
Cette nouvelle version de *Virtua Cop 2* sur Dreamcast est l'exacte conversion du méga hit d'arcade de Sega, sorti il y a cinq ans maintenant. Les menus de sélection de l'écran principal proposent de participer au jeu d'arcade original et de paramétrer les options audiovisuelles. Il est important de bien calibrer le gun pour obtenir un tir précis. Les options sont en nombre réduit, mais l'essentiel est bien là pour offrir un confort de jeu optimal. On vous propose de choisir entre l'un des trois modes de la version arcade originale. Le mode Beginner est réservé aux débutants et propose une opposition réduite. Ce mode est idéal pour ajuster ses tirs et bien

appréhender les mouvements des ennemis. Leur vitesse de réaction est réduite pour vous permettre de progresser dans les différents niveaux. Le mode Normal met en scène des ennemis plus motivés. Vos réflexes devront être affûtés pour éviter de canarder les pauvres civils perdus dans le décor. Le mode Expert réserve quelques situations particulièrement critiques. Les ennemis se déplacent à une vitesse supersonique et leur nombre va croissant d'une seconde à l'autre. C'est dans ce mode que vous trouverez un passage spécial Dreamcast avec ses assaillants extrêmement variés et accrocheurs. Au cours de votre partie, vous serez amené à utiliser des véhicules

et à visiter bon nombre d'endroits afin de débusquer et d'éradiquer tous les terroristes qui vous font face. Le niveau de détails, bien plus satisfaisant que dans les versions Saturn, est en tout point identique à l'arcade. Quelques ajouts bien pimantés viennent même embellir l'ensemble, afin de ravir les amateurs du genre. Trois boss concluent votre parcours dans chacun des trois modes de jeu. Les cinq crédits de départ ne seront pas de trop pour venir à bout de tous les pièges et embûches qui vous attendent dans les différentes places fortes que vous visiterez. Le précalculé a cela de bon qu'il permet de se concentrer exclusivement sur la précision du tir, tout en profitant du décor qui défile.

## AVIS OUI, MAIS...

C'est un vrai plaisir de retrouver *Virtua Cop 2* sur Dreamcast. L'action est toujours intense, et les péripéties ne manquent pas de piment. Quelques petites particularités ont été ajoutées. Le gun semble un poil moins précis que le gun Saturn, mais les sensations sont toujours bonnes, aussi bien seul qu'à deux. Les décors manquent un peu de détail et il n'est pas évident pour *Virtua Cop 2* de s'imposer après *House of the Dead 2*. Mais les fanatiques de shoot et de *Virtua Cop* seront ravis de voir ce titre sortir sur la puissante Dreamcast.



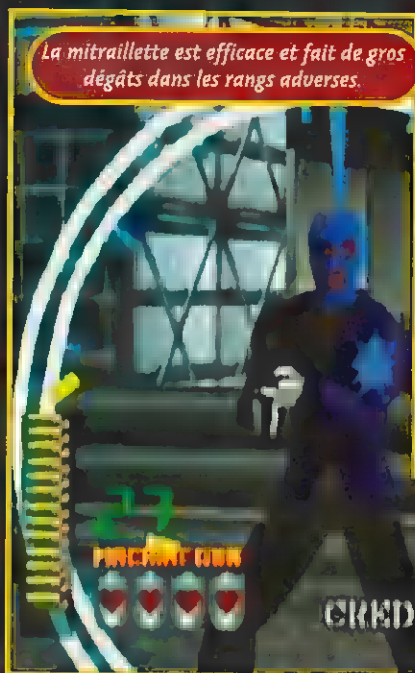
TOXIC



Le comité d'accueil à la sortie de l'ascenseur est des plus hostiles.



Le boss de fin du niveau Expert est coriace. Visez le corps de la machine.



La mitrailleuse est efficace et fait de gros dégâts dans les rangs adverses.



Ce passage exclusif à la Dreamcast est assez délicat. Notez la variété des personnages qui vous agressent.



Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
Textes :  
ANGLAIS

Développeur : AM2  
Éditeur : SEGA  
TIR  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Sauvegarde : OUI (VM)  
Compatible : PURU PURU

### PRÉSENTATION

Des écrans simples et des couleurs chatoyantes. 60%

### GRAPHISMES

Du bon travail, mais il existe bien plus fin sur la Dreamcast. 85%

### ANIMATION

Très rapide. Les mouvements des agresseurs sont bien rendus. 85%

### MUSIQUE

Des thèmes bien flashies et exotiques. 85%

### BRUITAGES

Du gun, du gun et rien que du très bon gun. 87%

### DURÉE DE VIE

De belles surprises. Le jeu à deux est très agréable. 83%

### JOUABILITÉ

Une fois le gun bien calibré, visez l'œil gauche ! 90%

### INTERET

Quelques bons moments de défoulement pur pour un jeu qui date un peu. 84%



# AVIS OUI

Dans le genre entraînement à la World Company, Theme Park World est un must! Vous apprendrez la gestion avec beaucoup d'humour et de cynisme. Les clients sont traités comme un troupeau de bœufs. L'esprit du jeu, vraiment

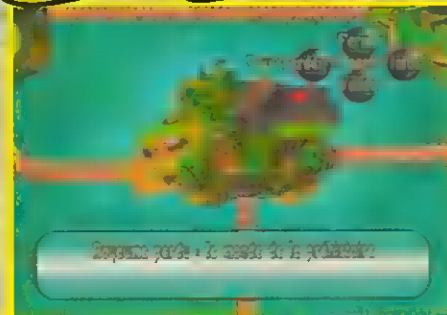
immoral, est à prendre au quinzième degré, et j'adore ça! Par contre, les menus ne sont pas bien agencés. On a du mal à s'y retrouver, entre les statistiques du parc, les options des attractions, les infos du personnel et tous les autres paramètres. Dommage, car ce handicap accentue son côté confus.



GIA

# theme PARK WORLD

La série des "Theme" continue son bonhomme de chemin. La Playstation va bientôt accueillir Theme Park World, une nouvelle suite toujours aussi inspirée.

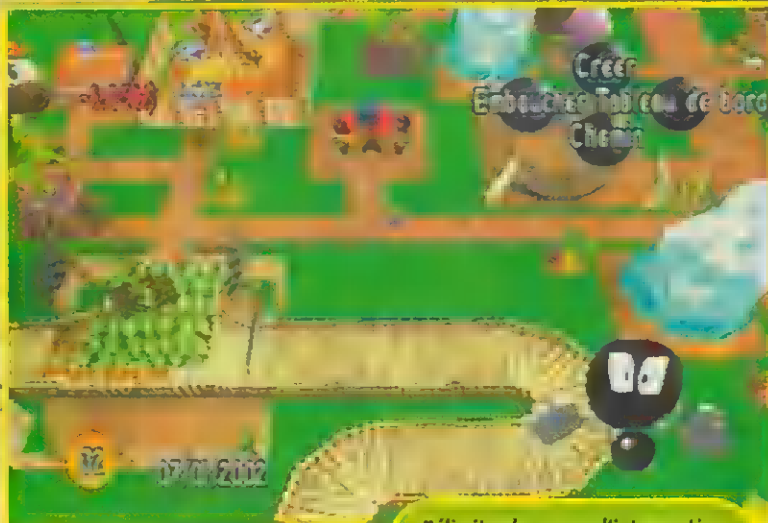


C'est sur ce tableau que vous choisissez le parc à gérer.

**L**e principe de ce type de jeu n'est pas vraiment simple. Vous êtes un gestionnaire de parc d'attraction et votre but est de gagner le maximum de pognon possible. Pour cela, vous construisez, rénovez et gérez des parcs à thème. Au début, vous aurez le choix entre

plusieurs types de parcs. Il y a ceux qui sont inspirés par la préhistoire, ceux plus centrés sur les rêves, l'horreur, et d'autres plus futuristes. Vous commencez avec celui de base et, quand vous gagnerez des Tickets d'or pour bonne gestion, d'autres seront accessibles. L'environnement change, mais

le principe de la gestion reste le même. Pour réussir un parc d'attractions, il faut des manèges, des boutiques, des commodités, des toilettes, des buvettes et des circuits. Et pour que tout fonctionne bien, il faut engager le personnel adéquat, et le former au bon moment. Et pour ne pas être dans le rouge, surveillez de près les comptes de votre société et placez le prix du ticket d'entrée au niveau optimal. Tout cela paraît un peu compliqué, mais on rentre rapidement dans le trip. De plus, des objectifs clairs sont donnés au début de chaque période. Une fois qu'ils ont été atteints, vous gagnerez des récompenses. Pour vous aider, une espèce de fourmi géante sur le côté vous prodigue des conseils utiles, même si elle radote souvent... d'autant plus énervant quand on ne trouve pas la commande adéquate pour arrêter ce moulin à paroles. Mais cela ne doit pas vous gâcher le plaisir de découvrir ce jeu très curieux et attachant.



Délimitez les zones d'intervention du staff pour améliorer l'efficacité!

Quand vous installez des buvettes et des sandwicheries, pensez à mettre à proximité des toilettes et des poubelles...



Un parc à inspiration hantée, comme c'est charmant...

Version : OFFICIELLE  
Dialogues : FRANÇAIS  
Textes : FRANÇAIS



Développeur : BULLFROG  
Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
GESTION  
1 JOUEUR  
Sauvegarde : OUI (5 BLOCS)  
Compatible : -

## PRESENTATION

Scène cinématique du début très délirante. On en redemande!

## GRAPHISMES

C'est coloré et les attractions sont détaillées comme il faut.

## ANIMATION

Temps de chargement corrects. Défilement des menus itou.

## MUSIQUE

Répétitive et gonflante à force. Essayez de jouer sans...

## BRUITAGES

A part les réflexions à deux balles de la fourmi, c'est correct.

## DURÉE DE VIE

Ce jeu peut durer. Il suffit d'en comprendre le principe!

## JOUABILITÉ

L'interface n'est pas claire. On s'y perd vraiment au début.

## INTERET

Un excellent jeu de gestion, bourré d'humour et d'idées. On tombe sous le charme.

86%



# F1 2000

*La fièvre monte dans les stands. Schumacher s'entraîne déjà à lever la coupe, Villeneuve est parti acheter des feuilles et Alesi consulte son petit carnet pour vérifier s'il a bien le numéro d'Europe Assistance. F1 2000 débarque sur Playstation et tout un univers avec lui.*

**A**près une introduction qui nous propose d'assister à une succession de vraies images du monde de la F1, le menu principal permet d'accéder aux différents modes de jeu. Le mode Course immédiate s'adresse aux plus pressés. Vous choisissez un pilote parmi les plus grands noms de la saison officielle puis vous faites chauffer la gomme aux quatre coins du monde. Les réglages sont rapides, et il ne faut pas spécialement élaborer de

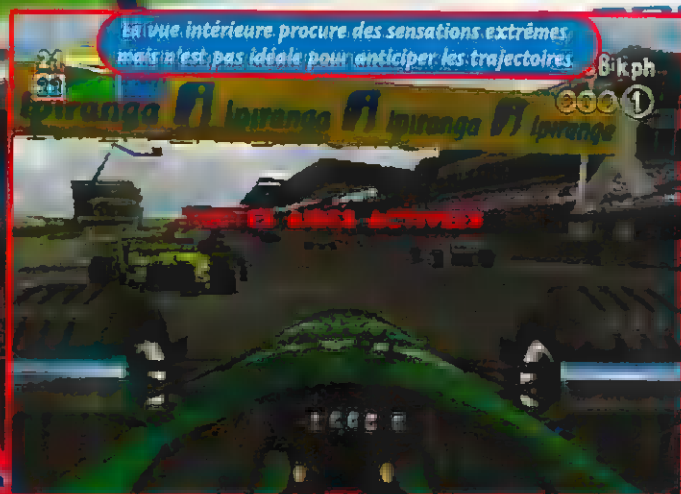
stratégie pour participer à cette course immédiate. Il est possible de choisir sa grille de départ ou encore de sélectionner le mode Multijoueur pour affronter un adversaire humain. Le mode Time trial est réservé aux mordus de vitesse et autres fanas de virages pris à cent à l'heure. Le seul objectif de ce mode étant de réaliser les meilleurs temps au tour de circuit. Ces essais

chronométrés servent de repère pour les courses officielles. Le mode de jeu Week-end vous propose de participer à une course dans des conditions

similaires à un week-end de Grand Prix de la saison régulière. Participez aux essais pour bien repérer les virages et les lignes droites du circuit. Il faut réaliser un bon temps lors des qualifications pour figurer en bonne place



Vos opposants ne vous feront aucun cadeau. Évitez le contact direct avec les autres voitures.



La vue intérieure procure des sensations extrêmes, mais n'est pas idéale pour anticiper les trajectoires.

Le mode 2 joueurs n'est pas particulièrement réussi. L'animation y est vraiment mauvaise. Reste quelques belles sensations à deux.



## AVIS OUI !

Ce F1 2000 est un bon jeu de formule 1. La prise en main est très rapide et les nombreux réglages, simples et complets, lui procurent une grande richesse. La réalisation générale est de bonne qualité, seules des couleurs un peu fades et une animation pas assez fluide gâchent le plaisir. Il n'en reste pas moins que l'intelligence artificielle des pilotes est assez fine et que la sensation de vitesse décoiffe vraiment. Ce F1 2000 s'adresse aux puristes comme aux amateurs de jeu d'arcade. Le mode Multijoueur souffre d'une réalisation un peu juste, c'est d'ailleurs le seul petit défaut.

TOXIC

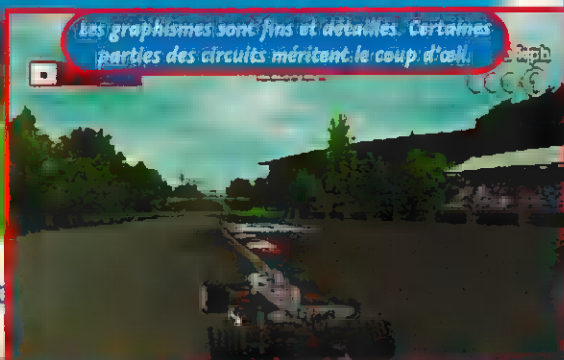


sur la grille de départ. La course est le point culminant de ce week-end de feu et propose un challenge variable selon la difficulté choisie parmi les quatre niveaux différents. Les arrêts aux stands prennent une importance toute particulière et il faudra trouver une stratégie de course adéquate pour chacun des circuits. Le mode Saison est particulièrement complet et fait la part belle aux réglages. Selon les capacités de votre voiture et de votre pilote, vous devrez optimiser les performances de votre bolide. Il faut savoir gérer les courses sur l'ensemble de la saison régulière. Seul compte le

classement final. Les options de ce F1 2000 sont très complètes et offrent une grande et belle liberté d'action. Les menus sont clairs et simples. L'ensemble des paramètres de la partie sont réglables à souhait. Ainsi, les options audiovisuelles, tout comme le réalisme du jeu, pourront être adaptées selon les vœux du joueur.

## LA COURSE DANS TOUS SES ÉTATS

Pour gagner un Grand Prix, il ne faut rien laisser au hasard. Voici quelques phases importantes et autres moments clés. N'oubliez jamais qu'il faut rester maître de ses émotions et de ses gestes pour réussir à contrer les attaques d'un Schumacher ou les pointes de vitesse d'un Hakkinen.



Les graphismes sont fins et détaillés. Certaines parties des circuits méritent le coup d'œil.



Les accrochages ne sont pas rares. La gestion des dégâts est délicate.



Le départ est toujours un moment de grande tension. Il est important de bien réussir votre qualification. Une bonne place sur la grille de départ facilite la stratégie de course.



La maîtrise des techniques de freinage est un passage important pour accéder à la victoire. Utilisez les tours d'essais pour bien apprendre.



Les arrêts au stand doivent être rapides et correspondre à un véritable besoin. La gestion d'avant-course prend toute son importance.

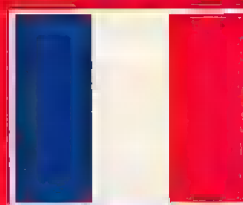


Les moments d'après-course vous permettront de revivre quelques passages très chauds de la course. Installez-vous confortablement dans votre fauteuil.

## AVIS OUI !

F1 2000 possède de bons arguments pour les amateurs de F1 sur console. D'abord, il y a la licence officielle qui permet de retrouver les vrais pilotes, mais ce sont surtout les sensations au pad qui méritent qu'on s'y attarde. Grâce aux aides au pilotage, on fait son apprentissage de la F1 progressivement et astucieusement. Ensuite, on peut s'exprimer pleinement et profiter du pilotage technique mais réaliste. Bon, il y a quelques problèmes d'animation, mais la qualité graphique du titre est d'un bon niveau. Bref, si vous aimez la F1, vous devriez en être satisfait...

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- SIMULATION DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

## PRESENTATION

De vraies images de vrais pilotes qui bougent vraiment bien !

80%

## GRAPHISMES

Le jeu en solo possède une bonne réalisation. Le mode 2 joueurs déçoit.

88%

## ANIMATION

L'impression de vitesse est bien rendue, mais manque un peu de fluidité.

87%

## MUSIQUE

Rien de très original, des thèmes un peu pompeux...

60%

## BRUITAGES

Les vrombissements des moteurs sont réalistes et changent selon la vue choisie.

88%

## DURÉE DE VIE

Le mode Saison vous tiendra en haleine de longues heures durant.

90%

## JOUABILITÉ

Les commandes répondent à la moindre sollicitation.

90%

## INTERET

F1 2000 propose des challenges relevés et intéressants. En mode 1 joueur, cette simulation est particulièrement réussie et complète.

88%



# CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France



**KINYO**

Livraison possible sur toute l'Europe  
Tél. de l'étranger : 00 33 4 79 61 04 50

Nos prix comprennent le transport  
en recommandé et l'assurance pour la France  
Tous nos modèles sont garantis 1 an

**METTEZ DES WATTS !**  
**SUR VOTRE CONSOLE**



<b>PS 315 S</b> 2x3 Watts + Surround 129 Frs PSX - 249 Frs DC <small>Port Complet</small>	<b>6 Watts RMS</b>		
<b>PS 515 S</b> 2x5 Watts + Surround 289 Frs PSX - 309 Frs DC <small>Port Complet</small>	<b>10 Watts RMS</b>		
<b>PS 715 S</b> 2x10 Watts + Surround 359 Frs PSX - 379 Frs DC <small>Port Complet</small>	<b>20 Watts RMS</b>		

Les systèmes acoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux.

La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.

Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.



# CD SERVICE

10. avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

La puissance



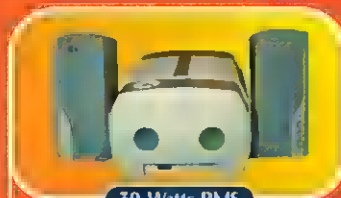
16 Watts RMS

**SW 7352**  
Satellite 16Watts  
Subwoofer 30 Watts  
399 Frs PSX  
419 Frs DC



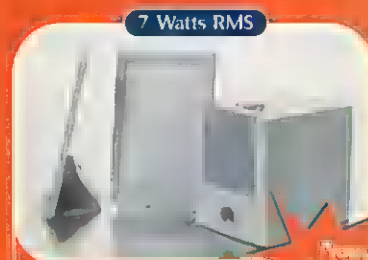
21 Watts RMS

**SW 4352**  
Satellite 21Watts  
Subwoofer 30 Watts  
479 Frs PSX  
499 Frs DC



30 Watts RMS

**SA 1031**  
Satellite 30Watts  
Subwoofer 30 Watts  
449 Frs PSX = 469 Frs DC



7 Watts RMS

**SW 201**  
Satellite Extrême 7Watts  
Subwoofer 5 Watts RMS  
299 Frs PSX = 319 Frs DC

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT  
DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE



10 Watts RMS



4 Coores  
Intégrées

**SW 210 C**  
Télécommande  
+ 1 bouton  
Batterie 1.5V de Recharge  
329 Frs PSX = 349 Frs DC



**PC JOYDAPTER**  
Transforme vos manettes de jeu PS2  
et Xbox PC en joystick  
**DREAMCAST JOYDAPTER**  
Transforme vos manettes  
de jeu PS2 et Xbox en  
joystick pour Dreamcast  
229 Frs

www.startgames.com

**Carte Mémoire pour  
Dreamcast NEXUS 4 MB**  
Carte stable pour jouer à tout PC  
et à la plus grande capacité  
259 Frs



A retourner avec votre règlement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

PS 315 S PC* .....209Frs	Quantité	SA 1031 PC* .....429 Frs	Quantité	PC JOYDAPTER .....229 Frs	Quantité
PS 315 S PSX .....229 Frs		SA 1031 PSX .....449 Frs		DC JOYDAPTER .....229 Frs	
PS 315 S DC .....249 Frs		SA 1031 DC .....469 Frs		NEXUS 4 MB DC .....259 Frs	
PS 515 S PC* .....269 Frs		SW 7352 PC* .....379 Frs		VIBREUR DC .....139 Frs	
PS 515 S PSX .....289 Frs		SW 7352 PSX .....399 Frs		MODCHIPS DC .....299 Frs	
PS 515 S DC .....309 Frs		SW 7352 DC .....419 Frs		JOYSTICK AVION PSX .....199 Frs	
PS 71 S PC* .....339 Frs		SW 201 PC* .....279 Frs			
PS 71 S PSX .....359 Frs		SW 201 PSX .....299 Frs			
PS 71 S DC .....379 Frs		SW 201 DC .....319 Frs			
SA 4315 S PC* .....459 Frs		SW 210 C PC* .....309 Frs			
SA 4315 S PSX .....479 Frs		SW 210 C PSX .....329 Frs			
SA 4315 S DC .....499 Frs		SW 210 C DC .....349 Frs			
				<b>Total</b>	

\* LIVRES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre-remboursement (+20Frs)

☐ CB n° ..... Valable jusqu'au .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Tél. : .....

Signature obligatoire

(des parents ou du tuteur pour les mineurs)



## VANDAL HEARTS II

**Vandal Hearts II** aurait pu n'être qu'une étoile de plus dans la galaxie des **tactics-RPG**, mais Konami en a décidé autrement. En modifiant en profondeur le système de combat, a fait son dernier jeu une comète qui effraiera ou émerveillera ceux qui la verront passer.

**B**asé sur une histoire relativement classique (vous êtes un paysan qui se rebelle contre le pouvoir aristocratique et qui entre en guérilla contre lui), ce jeu apporte au genre des innovations remarquables. Alors que Vandal Hearts était un concentré de ce qui se faisait de mieux à l'époque (changement de classe des personnages, combats tour après tour), voilà que Vandal Hearts II innove complètement. Mais avant



Yuri s'amuse à empoisonner avec son maillet ce pauvre insecte sans défense. Voilà une technique spéciale qui risque d'être fort utile.



Dans les villes, vous trouverez des boutiques où vous pourrez acheter tout l'équipement nécessaire. N'hésitez pas à dévaliser les armes, elles vous serviront toutes tôt ou tard.

de décrire les changements qu'apporte H II, parlons d'abord de la seule chose classique du jeu: le scénario. L'histoire se passe dans un monde médiéval fantastique et vous incarnez un jeune paysan. Ce jeune homme, à la suite d'événements plutôt macabres (il a assassiné un noble), forme un groupe de rebelles qui va lutter contre la tyrannie ambiante.

### Des combats vraiment tactiques...

Vandal Hearts II se démarque des "tactics" classiques par deux points. D'abord, les combats ne se jouent pas tour après tour, mais en simultané

avec l'ennemi. C'est-à-dire que lorsque vous déplacez un personnage, l'ordinateur déplace un monstre en même temps. Ce simple changement modifie radicalement les tactiques habituelles du combat. En effet, les déplacements des monstres sont plutôt prévisibles: ils attaqueront généralement la cible la plus faible se trouvant à leur portée, et frapperont

toujours par-derrière ou sur les côtés s'ils le peuvent. Sachant cela, vous devez deviner où va aller le monstre, vous déplacer et le frapper. Si vous jouez bien, cela aura deux effets: non seulement le monstre frappera dans le vide, mais en plus vous lui taperez dessus! Notez que si vous calculez mal votre coup, c'est l'inverse qui peut se produire... C'est un système très

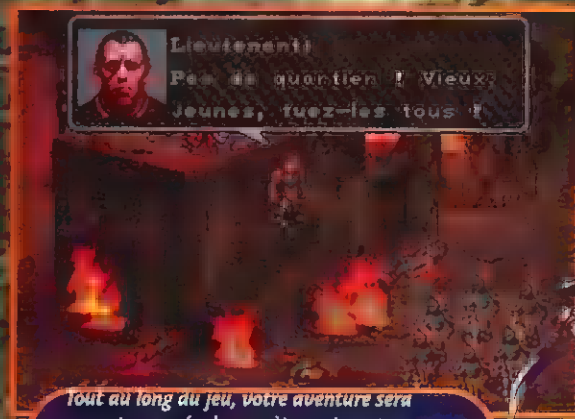
Voici la carte qui vous permet de vous déplacer d'un endroit à un autre. Les lieux que vous avez déjà visités sont indiqués en vert, et la marque orange indique l'endroit où vous devez vous rendre pour avancer dans le scénario.



### AVIS OUI !

Au début, on est plutôt déstabilisé par le nouveau système de combat proposé dans ce Vandal Hearts II. On a l'impression que l'ennemi se déplace au hasard et qu'il est impossible de savoir où il va aller. Mais dès que l'on comprend les principes du jeu, tout change! Le système des magies incorporées aux armes est lui aussi agréable: on peut passer d'un groupe de guerriers à un groupe de magiciens en un clin d'œil. Je regrette juste les graphismes basiques, mais à part cela, VH II est un très bon "tactics"...

CHEUB



Tout au long du jeu, votre aventure sera entrecoupée de saynètes qui vous permettront de découvrir l'histoire petit à petit.

original, qui aura ses détracteurs, mais qui au fond apporte un peu de nouveauté dans ce genre très classique.

### ... et des armes intelligentes

La deuxième innovation du jeu, c'est que ce sont les armes de vos personnages qui renferment des pouvoirs. Magies,



techniques spéciales, tout cela est appris par les armes, comme elles étaient douées d'intelligence. Et vous avez un guerrier et que vous lui mettez un bâton de mage entre les mains, ce dernier deviendra magicien. Ainsi, tous vos personnages ont accès à toutes les classes du jeu, ce qui vous permet de changer les caractéristiques (et les tactiques) de votre groupe en quelques instants.

## Spéciales

Vous l'avez sûrement remarqué, on parle de magie et de techniques spéciales. En effet, les armes possèdent des pouvoirs tels que le crochetage de serrure (idéal pour ouvrir ces gros coffres qui traînent çà et là)... Le seul défaut de ce système est que si vous loupez une arme, vous loupez par la même occasion des pouvoirs qui auraient pu se révéler très utiles.

## AVIS OUI !

Inconditionnel des "tactics", je me suis régalé avec cette suite. La principale innovation (le déplacement simultané d'un joueur de chaque camp) est tout d'abord déconcertante, mais elle offre des possibilités stratégiques très intéressantes, vous obligeant à anticiper les actions de l'adversaire. Bien que pouvant choquer les puristes, les magies et les classes liées aux équipements renouvellent le genre.

Malgré des graphismes moyens et une traduction douteuse, H II s'impose comme l'un des meilleurs jeux de ce type, même s'il est loin du génial Final Fantasy Tactics.



AHL

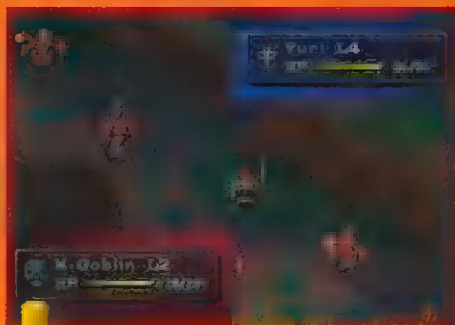
La technique permettant de déverrouiller les coffres est très utile. Vous l'obtiendrez en utilisant un couteau.

## LE SECRET DE LA RÉUSSITE

Comme vous l'aurez compris en lisant le test, les combats ont changé et demandent maintenant une dose de tactique (et non pas de chance, comme on pourrait le croire) plutôt élevée. Voici, en images, un exemple simple de la façon dont fonctionnent les combats.



Prenons, par exemple, ce monstre. Il peut se déplacer pour aller devant Yuri. Comme c'est la seule solution qu'il a pour attaquer un des héros, c'est obligatoirement ce qu'il fera.



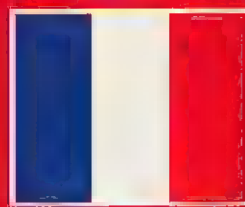
Comme vous savez où va aller le monstre, vous déplacez Yuri pour qu'il se retrouve à côté de l'endroit où le monstre va attaquer et vous frappez à cet endroit.



Gagné ! Le monstre est allé là où vous l'aviez prévu, et il se prend un coup sur la tête.



De plus, comme Yuri a bougé, le monstre frappe dans le vide. Facile, non ?



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- TACTICS
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : =
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : =
- Vibrations : =

## PRESENTATION

Une courte intro vous montre l'attaque d'une ville. Pas de cinématique..

62%

## GRAPHISMES

Ils n'ont pas vraiment évolué depuis le premier volet. Dommage.

80%

## ANIMATION

Rien de fantastique. Les graphismes et les animations n'ont pas changé.

75%

## MUSIQUE

Des thèmes qui se veulent d'ambiance, mais qui sont très lourds.

72%

## BRUITAGES

Pas grand-chose à dire dessus, si ce n'est qu'ils sont très moyens.

69%

## DURÉE DE VIE

Une durée de vie classique, qui dépendra beaucoup de votre qualité de tacticien.

90%

## JOUABILITÉ

Parfaite. Les menus sont clairs, et les curseurs, bien visibles sur le terrain...

95%

## INTERET

Malgré sa réalisation moyenne, ce jeu est un excellent "tactics" qui devrait plaire aux amateurs du genre.

92%



*Syphon Filter était la réponse des studios de Sony au phénomène Metal Gear Solid. Syphon avait des atouts bien à lui : des grosses scènes d'action pimentées d'espionnage. La suite de cette aventure action tout en 3D l'annonce cette fois plus orientée action-espionnage. Mais comment est-ce possible ?*

# SYPHON FILTER

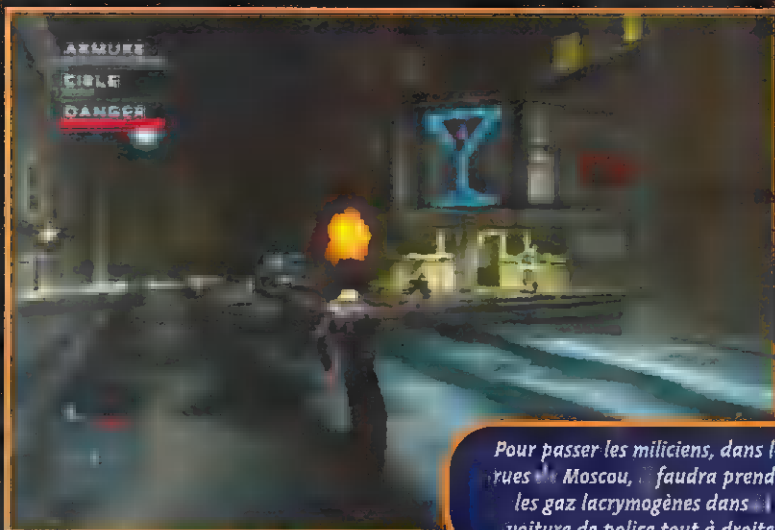
**G**abe (pour les intimes, ou Gabriel pour les mythes) Logan est un agent spécial à la solde du gouvernement. Il est du genre à la mâchoire carrée à qui il ne faut pas demander deux fois le même truc. Son boulot, c'est un peu "Mission Impossible", façon Steven

Une fois de plus, Syphon Filter est tombé dans de mauvaises mains. Vous voilà donc reparti en mission, toujours en duo, mais pour deux fois plus de galères ! Le rôle de Lian devient ici beaucoup plus important, son intervention accentue le côté espionnage du jeu : avec elle, on avance tout en finesse... Logan aussi devra mettre ses neurones à rude épreuve, mais ses travaux demeureront quand même plus musclés que ceux de Lian Xing. Il faudra souvent s'adapter, fouiller les alentours, rester discret, observer l'ennemi, exploiter au mieux son arsenal et le terrain pour tirer son épingle d'un jeu pas facile. De nouveaux gadgets et de nouvelles armes sont disponibles, ce qui n'est pas pour désavantager le mode 2 joueurs, une bonne initiative pour le compagnon de canapé qui sommeille à vos côtés. Syphon Filter est une bonne suite, dommage qu'elle ait si peu évolué techniquement.

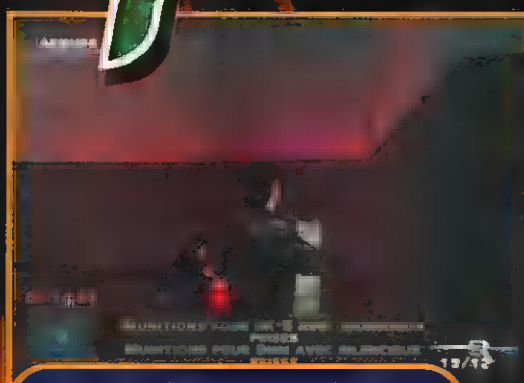


*Souvenirs, souvenirs. Ce niveau, le centre d'expo Phargan, était déjà visitable dans le premier volet.*

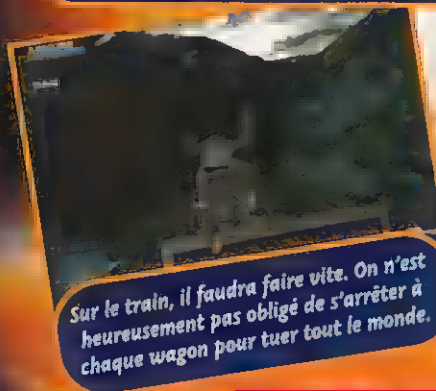
Seagal, vous voyez ? Dans le premier épisode, il devait lutter, avec l'aide de Lian Xing, contre des terroristes qui voulaient faire les mariolles avec du Syphon Filter, un gaz neuroleptique destructeur.



*Pour passer les miliciens, dans les rues de Moscou, faudra prendre les gaz lacrymogènes dans la voiture de police tout à droite.*



*Il faut couvrir Theresa, une nouvelle assistante. Protégez-la lorsqu'elle désamorce les bombes.*



*Sur le train, il faudra faire vite. On n'est heureusement pas obligé de s'arrêter à chaque wagon pour tuer tout le monde.*

## AVIS OUI, MAIS...

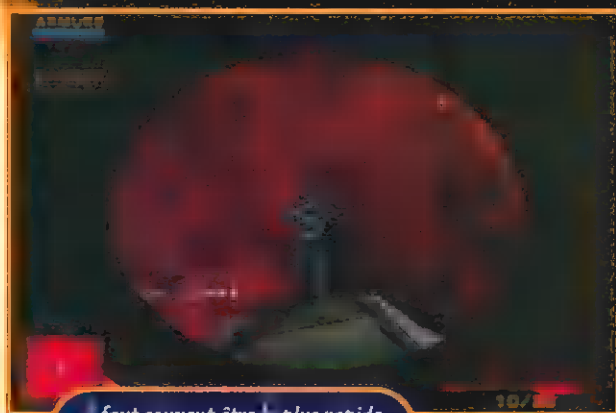
J'ai toujours bien aimé le côté action trépidante de Syphon Filter. Ici, il est encore plus présent, et le côté espionnage l'est d'avantage. Il faudra esquiver l'ennemi beaucoup plus souvent que dans le premier opus. Il est très agréable de pouvoir alterner entre Lian Xing et Gabe. Le jeu tient désormais en deux CD, et contient une tonne de cinématiques qui viennent éclairer le joueur sur le scénario. Ce dernier point est l'un des plus forts du soft, les rebondissements sont légion et on ne s'embête jamais. Dommage que ça n'ait guère évolué techniquement.



**SWITCH**



# Filter Force



faut souvent être plus rapide  
contre un sniper embusqué.

## AVIS OUI, MAIS...

Syphon Filter est une suite à la hauteur. Les missions sont longues et la difficulté vous en fera baver. Mais ce titre a perdu de son atmosphère si particulière, et on a l'impression d'être au cœur d'un film d'action hollywoodien. De plus, et contrairement à ce brave Switch, je pense que la jouabilité laisse à désirer et que l'on perd les pédales à la moindre action. Graphiquement, on ne constate aucune évolution, aussi bien des décors que des personnages (mais pourquoi ont-ils une démarche aussi débile?). Mais c'est quand même un titre agréable, qui vous tiendra en haleine tout au long des deux CD.



KAEL

## GO! GO! GO!

Il n'est pas rare d'assister à des rebondissements, alors qu'on est plongé dans l'action trépidante. Il faudra souvent réagir très vite si l'on ne veut pas refaire tout le niveau depuis le dernier point de contrôle. Voici un exemple de ce qui peut vous arriver.



Deux voitures surgissent de la  
ruelle sombre...

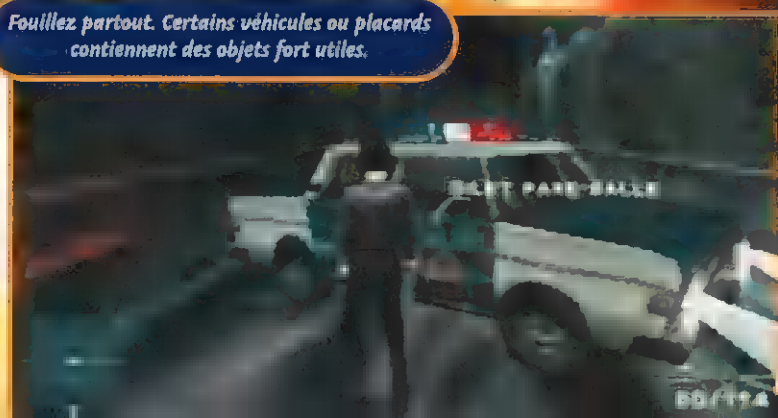


Heureusement, une barre vous  
permet de vous hisser!



Ouf! C'était moins une!

Fouillez partout. Certains véhicules ou placards  
contiennent des objets fort utiles.



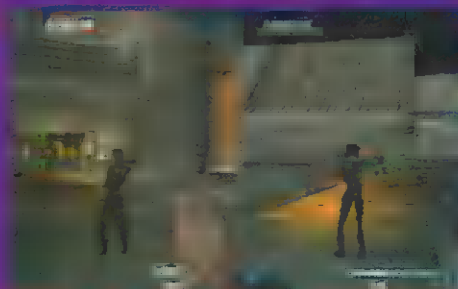
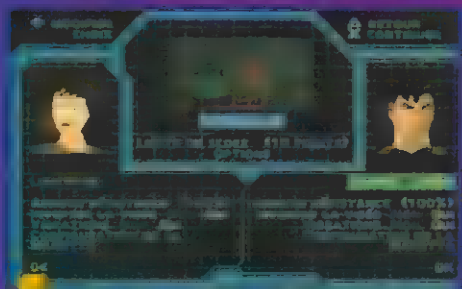


# Syphon Filter 2

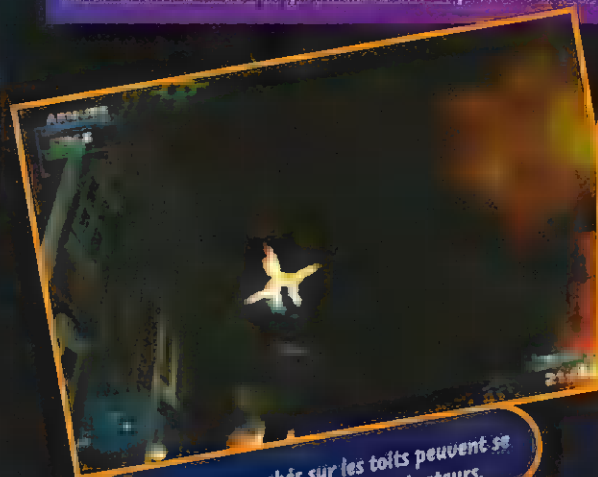
## RÉCRÉ À DEUX !

C'est bien connu, à deux c'est mieux. Le mode 2 joueurs est l'une des grosses nouveautés du jeu. Il vous plongera dans certains endroits déjà visités dans Syphon

premier du nom. Le but du jeu est tout simple, c'est le principe du Doom-like. On ramasse des armes et des armures à la recherche du deuxième joueur.



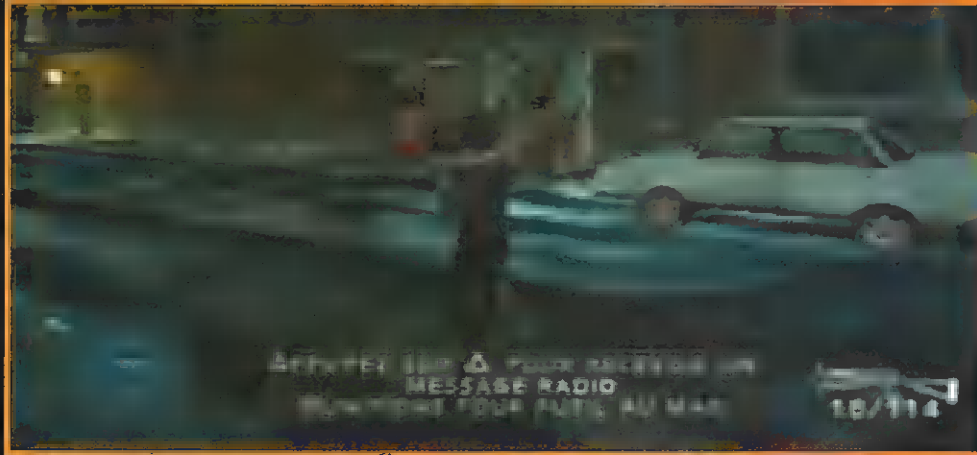
On choisit son niveau et son perso et c'est parti ! Dommage que les niveaux proposés ne soient pas vraiment intéressants et qu'aucun mode Coopération ne soit disponible.



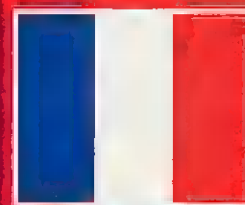
Les grenadiers perchés sur les toits peuvent se révéler de redoutables exterminateurs.



Theresa est un nouveau personnage. Avec Lian, Gabe est bien entouré.



Il arrive que vous receviez ou émettiez des messages radio en cours de partie. vous communiquerez des informations parfois intéressantes.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 989 STUDIOS
- Éditeur : SCEE
- ACTION-ESPIONNAGE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK  
PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

## PRESENTATION

Une courte intro de synthèse. Un système de chargement de sauvegarde bien pensé.

90%

## GRAPHISMES

Peu d'innovations. Les persos auraient pu être peaufinés.

70%

## ANIMATION

Une action trépidante. Les mouvements pourraient être mieux décomposés.

86%

## MUSIQUE

Toujours bien adaptée aux différentes phases de jeu.

82%

## BRUITAGES

Les armes rendent bien, et les personnages ne manquent de répartie.

88%

## DUREE DE VIE

Avec ses rebondissements et son mode 2 joueurs, vous ne vous ennuyerez pas.

89%

## JOUABILITE

Logan et Lian sont plutôt jouables, sans différence notoire entre eux.

85%

## INTERET

De l'action avec Logan, de la finesse avec Lian, un scénario aux nombreux rebondissements... on se prend vite au jeu. Une suite réussie.

86%



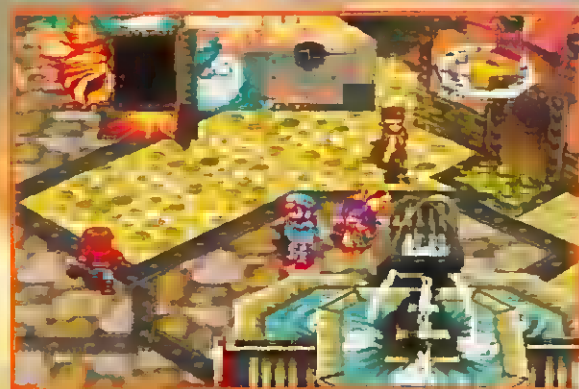
# GRANDIA

*Cela fait exactement deux ans que Grandia est sorti sur Saturn. Le titre arrive enfin traduit en français sur Playstation. Mais peut-on encore dire "mieux vaut tard que jamais" après une si longue attente?*

**L'**aventure se déroule dans un monde mélangeant technologie industrielle et heroic-fantasy. Les personnages principaux sont extrêmement jeunes et donnent un style assez enfantin et gentillet à ce RPG. Mais ça n'empêche pas un humour de qualité d'être toujours au rendez-vous. En jouant aux aventuriers, les héros s'embarquent pour une véritable quête et se retrouvent en concurrence avec des

militaires. Il s'agit de découvrir le premier les secrets d'une civilisation disparue. Rassurez-vous, les quelques énigmes à résoudre tout au long du jeu ne sont pas bien difficiles. Côté combats, vous pouvez vous servir d'armes blanches et de magies. Celui qui possède la meilleure initiative agit en premier. Attention, les coups que vous encaissez font diminuer cette initiative pour les rounds suivants. On peut choisir de

porter un unique coup fort (Critical Hit) ou de répartir des coups faibles (Combo). Il est parfois possible d'éviter les monstres en courant, car ils sont toujours visibles à l'écran. Comme dans tout RPG, vos personnages gagnent des points d'expérience après les combats et ramassent des trésors par-ci par-là. N'hésitez pas à déplacer souvent la caméra pour ne rien louper dans le décor en 3D. Une carte des lieux est d'ailleurs



Les personnages apparaissent en SD dans un décor bien détaillé.

disponible près des fanions indicateurs.

Avec ce titre, l'éditeur ne compte pas faire du neuf avec du vieux. Il vous propose un célèbre RPG en français dont l'ancienneté se caractérise principalement par des combats en 2D.



Certaines cinématiques s'inspirent de Final Fantasy VII.



Le mode Carte est très pratique pour retrouver son chemin.

## AVIS OUI, MAIS...

Grandia est indiscutablement un bon titre, mais il ne date pas d'hier. Je préfère passer mon temps sur des RPG modernes comme Legend

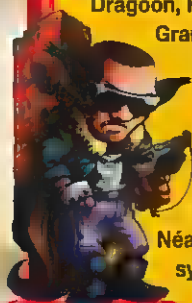
Dragoon, Koudelka ou encore FF VIII. Dans

Grandia, on a affaire à des personnages en 3D isométrique dans un décor 3D au cours des déplacements.

Malheureusement, on retombe dans la 2D pour les phases de combat.

Les vieux joueurs de RPG à l'ancienne n'y prêteront pas attention.

Néanmoins, quand on a l'habitude d'un système de jeu, il est parfois difficile de faire marche arrière.



ARIOCHO

Il faut élaborer une bonne stratégie d'attaque, surtout quand les adversaires sont nombreux.



Version : OFFICIELLE  
Dialogues : ANGLAIS  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : GAME ARTS  
Éditeur : UBI SOFT  
RPG  
1 JOUEUR  
Sauvegarde : OUI  
Compatible : -

### PRÉSENTATION

Des cinématiques de haute qualité intégrées parfaitement au jeu.

### GRAPHISMES

Beaucoup de personnages très beaux, mais pas de détails.

### ANIMATION

Qualité de l'animation à l'écran est bonne, mais pas de détails.

### MUSIQUE

On trouve des thèmes soignés et des morceaux pitoyables.

### IMPORTANCE

Un peu excessifs, mais ils renforcent l'ambiance.

### NUMÉRIQUE

On dépasse la cinquantaine d'heures sur ce très long RPG.

### JOUEBILITÉ

Il faut juste faire beaucoup de combats pour devenir puissant.

## INTERET

Ce bon vieux RPG traditionnel paraîtra assez démodé face aux grands titres actuels.

87%



# GUY ROUX MANAGER 2000

Entraîneur depuis 1961 de l'AJ Auxerre, consultant à TF1 pour les soirées de Coupe d'Europe, marionnette de troisième degré à Canal+, Guy Roux s'attaque depuis deux saisons à la Playstation. Transfert réussi !

Pour éviter les mauvaises surprises, sachez qu'il est ici question de simulation pure et dure et non pas d'un jeu d'arcade. En effet, les écrans de jeu ressemblent étrangement à ceux que l'on croise sur un PC : Excel ou Word, par exemple. Menus déroulants et onglets sont à l'honneur. Au menu de cette véritable bible du football européen, toutes les statistiques de toutes les équipes et joueurs de 4 championnats européens (français, anglais, italien et allemand) sont disponibles. Pas moins de 7 000 joueurs sont ainsi recensés, et, pour chacun d'entre eux, 18 statistiques sont proposées : passes, têtes, tacles, dribbles, vision du jeu, contrôle de la balle, puissance, agilité mais aussi, chose étonnante pour un jeu de foot, intelligence des joueurs. Arrêtons-nous d'ailleurs quelques secondes sur ce point très amusant. Choisissons au hasard l'équipe

du... PSG et regardons l'intelligence de certains joueurs. Sur un maximum de 100 (à ne pas confondre avec leur IQ, quoique...), on apprend ainsi que Ducrocq obtient un total de 85 et que Yanovski se traîne à 27. Benarbia frôle les 73, Okocha les 33, alors que Lama arrive péniblement à 35 (soit 17,5 par main, ce qui est toutefois considérable pour un gardien !). Bref, à l'image de Guy Roux, c'est vous qui endossez le rôle d'entraîneur et de gérant du club de votre choix. A vous d'engager de nouveaux joueurs et de préparer les entraînements. Avant les matchs, choisissez la bonne tactique à mettre en place en fonction de l'adversaire : 4-4-2, 4-3-3 ou 2-3-5. De toute façon, c'est vous le patron. Avant de vous lancer dans cette simulation de folie, sachez une chose : la réputation d'une équipe vient de son entraîneur et non pas l'inverse.

F. Dumas Marseille Shirt No.6

French Defender: 38 yrs.

STATISTICS	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
PASSING	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
SHOOTING	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
DEFENDING	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
GOALKEEPING	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
TECHNICAL	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
PHYSICAL	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
MANAGEMENT	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
PERSONALITY	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
ADAPTABILITY	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
APPEARANCE	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
PERSONALITY	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
ADAPTABILITY	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
APPEARANCE	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000

Les statistiques de tous les joueurs sont disponibles à tout instant.

French Dumas, de l'OM.



À l'instar des logiciels PC, les menus sont contenus dans des onglets et autres fenêtres déroulantes.



On peut suivre les matchs en direct du banc de touche. Mais impossible de diriger les joueurs.



Une fois le schéma tactique établi, il est possible de changer la volonté de positionnement de chaque joueur sur le terrain.

## AVIS OUI, MAIS...

Guy Roux Manager 2000 s'inscrit dans un genre bien particulier : la gestion d'équipe de foot. Impossible de diriger ses joueurs lors des

matchs ! En tant qu'entraîneur, vous assistez au spectacle du bord de la touche, impuissant. Mais l'intérêt du jeu n'est pas là.

En effet, il réside dans votre capacité à entraîner vos joueurs, à préparer des schémas techniques en fonction des équipes rencontrées, mais aussi à acheter ou revendre certains joueurs.



NIICO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ANCO
- Éditeur : UBI SOFT
- GESTION DE CLUB DE FOOT
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (15 BLOCS)
- Compatible : SOURIS

### PRESENTATION

Des options en français claires et précises.

80%

### GRAPHISMES

Des chiffres et des stats partout. Matches très cubiques.

30%

### ANIMATION

Mauvaise, saccadée et très lente. Mais on s'en fiche.

15%

### MUSIQUE

Présente lors de certains chargements.

10%

### BRUITAGES

Uniquement lors des matchs, et pas terribles.

5%

### DUREE DE VIE

Ceux qui aiment le genre y joueront et y rejoueront.

90%

### JOUABILITE

Impossible d'en parler puisque l'on ne dirige jamais ses joueurs.

0%

### INTERET

Dans sa catégorie, ce titre est une référence. Un peu d'animation aurait été le bienvenu.

90%



# EXCITEBIKE

Les jeux de motocross ne sont pas courants, surtout sur Nintendo 64. Alors, si les bosses et les gamelles sont votre tasse de thé, grimpez sur votre bécane, et ouvrez la poignée des gaz à fond...

**P**our cette simulation originale de moto, plusieurs modes sont proposés. Outre les courses classiques sur terrains accidentés, le jeu inclut une série de petites épreuves diverses et variées. Vous pourrez, par exemple, vous amuser à retrouver votre route dans le désert en cherchant les fumées, à moins que vous ne soyez tenté par la montée impossible d'une pente hyper inclinée, ou donc particulièrement dangereuse. Une compétition de figures de style est également accessible ; le but étant bien sûr de faire le plus d'acrobaties en lâchant son guidon... Enfin, pour varier les plaisirs, vous pouvez jouer au Excitebike Super Nintendo. Pour le reste, l'essentiel sans doute l'intérêt du jeu réside dans le championnat de cross et le mode Multijoueur. Sur un nombre important de pistes,

vous concourez contre quatre autres motards ; le premier à boucler quatre tours de circuit l'emporte. Les épreuves ne sont pas très variées, seuls les tracés et les pièges changent. Eh oui, derrière une bosse se cache quelquefois une crevasse, ou une rivière...

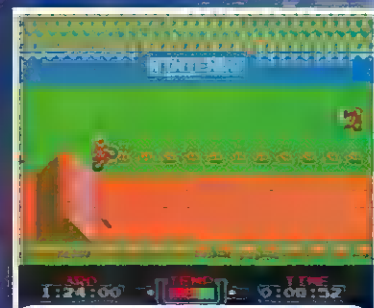
## Une finition qui laisse à désirer

Le jeu peut paraître attirant sur le fond, mais le visuel souffre de nombreuses lacunes. Les graphismes sont moyens, pas très poussés pour une 64 bits, c'est la couleur marron qui domine à l'écran presque en permanence. L'animation n'est pas vraiment fluide, et quelques bogues lors des chutes viendront rapidement tempérer l'enthousiasme des joueurs les plus accommodants. La jouabilité, elle est simple, n'est pas très grisante, il faut juste

surveiller sa jauge de boost pour ne pas griller son moteur. Le reste du temps, le pilotage se résume à mettre un petit coup de gaz entre les bosses et à éviter de se prendre des concurrents sur le casque... De plus, les bruitages et son des motos ne sont pas très approfondis : le revêtement sur lequel vous roulez n'influe en aucune manière sur le bruit, et le ronronnement du moteur est une merveille dans ce genre moulin à café... Enfin, le speaker ne varie pas trop ses commentaires et l'option qui permet de le supprimer se révèle rapidement indispensable. Au final, le jeu propose un concept intéressant et peu développé sur console, mais la réalisation générale laisse vraiment trop à désirer. Le plaisir de piloter des bécanes nerveuses et sportives disparaît vite, et les enchaînements de bosses répétitifs deviennent très ennuyeux...



La course dans le désert est une épreuve d'orientation. Il faut suivre la flèche et repérer les fumées.



La possibilité de jouer au jeu Snes s'avère amusante, mais limitée...

Les gamelles font partie du quotidien des motards.

La possibilité de faire des figures pimente un peu les compétitions.

## AVIS NON !

Le motocross est un genre peu exploité sur console. Ce titre comporte de bonnes idées et des épreuves amusantes, mais l'aspect audiovisuel et surtout le pilotage de la moto dissuaderont quiconque d'aller plus loin. Les décors sont simplistes et brouillons, le speaker est lourd, le bruit des motos absolument pas réaliste, et pour finir la conduite n'est pas captivante du tout... Dur, dur d'être motivé dans ces conditions, même pour les motards ! Bref, si vous cherchez des bruits de moteur et du bitume qui défile, votre N64 nettement mieux à vous proposer...

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- MOTOCROSS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIB.

### PRESENTATION

Pas d'intro, mais des menus laids et peu fonctionnels... **80%**

### GRAPHISMES

Les capacités de la console sont loin d'être exploitées... **80%**

### ANIMATION

L'animation ne suit pas : le jeu ralentit, saccade et se bloque ! **65%**

### MUSIQUE

Discrète, mais elle colle bien à l'ambiance. **82%**

### BRUITAGES

A part les motos et le speaker, ce n'est pas terrible ! **70%**

### DUREE DE VIE

Finir les championnats prend un peu de temps... Sans plus... **85%**

### JOUABILITE

Le pilotage des motos manque de précision et de réalisme. **68%**

## INTERET

Quelques idées intéressantes, mais une réalisation vraiment pas à la hauteur.

**70%**

En salle, les pilotes tournent sur un petit circuit sinueux parsemé de bosses...



## DVD

NEW

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR

1990 F

### LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

COFFRET FRIENDS SAISON 4	349 F	LE ROI LION 2	179 F
COFFRET FRIENDS SAISON 5	349 F	LE SYNDROME	179 F
6 JOURS, 7 NUITS	179 F	LE TEMPS D'UN WEEK-END	189 F
8 MM	179 F	LIMBO	189 F
007 GOLDEN EYE	169 F	LES VISITEURS 2	169 F
ABSOLOM 2022	189 F	LEON	189 F
ARMAGEDDON	169 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
BAD BOYS	169 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
BACKDRAFT	189 F	UN JOUR SANS FIN	189 F
CRABE TAMBOUR	169 F	UN POISSON NOMME WANDA	179 F
DARKMAN	189 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
DEMAIN	189 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
NE MEURT JAMAIS	169 F	RENCONTRE AVEC JOE BLACK	179 F
DESPERADO	189 F	ROS ROY	159 F
DUNK	189 F	RONIN BLADE	179 F
ENNEMI D'ETAT	179 F	SEKCRIMES	189 F
GODZILLA	189 F	SIX JOURS SEPT NUITS	179 F
HORIZONS LOINTAINS	189 F	SOUVIENS TOI	179 F
KING COBRA	189 F	L'ETE DERNIER 1 ET 2	249 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F	SNAKE EYES	179 F
L'ARME FATALE 4	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F	TAXI DRIVER	189 F
L'HOMME AU MASQUE DE FER	179 F	TERMINATOR 2	169 F
LE CINQUIEME ELEMENT	189 F	TWISTER	189 F
LE DINER DE CONS	169 F	UN FLIC A LA MATERNELLE	169 F
LE MASQUE DE ZORRO	169 F	URBAN LEGEND	189 F
		VOLT FACK	169 F

## GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	449 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + LOUPE + SACOCHE (CO OU PO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
11 DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE	
D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT	

720° SKATE BOARDING (CO)	169 F	ODDWORD LEXODE D'ARE (CO)	199 F
ARMY MEN (CO)	249 F	PAC-MAN	
ASTEROID (CO)	249 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F
AZUR DREAMS (CO)	229 F	PITFALL (CO)	199 F
BATTLE SHIP (CO)	199 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
BRAIN DRAIN	99 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
BREAK OUT (CO)	149 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
BUGS BUNNY		POWER QUEST (CO)	249 F
ET LE CHATEAU (CO)	229 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
BUST A MOVE II	149 F	RAYMAN (CO)	229 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
CARMAGEDDON (CO)	249 F	READY 2 RUMBLE BOXING (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	RENAULT CLIO RALLY (CO)	229 F
CENTPEDE (CO)	169 F	RONALD V-FOOTBALL (CO)	249 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F	SOCCER MANAGER (CO)	199 F
CUTHROAT ISLAND	99 F	SPAWN (CO)	229 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	SPEEDY GONZALES (CO)	249 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	SPY HUNTER	
DUKE NUKEM (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
FIFA 2000 (CO)	229 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
FOURMIZ (CO)	229 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
FROGGER (CO)	149 F	TARZAN (CO)	229 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TAXI 2 (CO)	229 F
GTA (CO)	229 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
GUT ROUX 2000 (CO)	229 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TOMMY JERRY (CO)	199 F
KNOCKOUT KINGS 2000 (CO)	229 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	TOT STORY 2 (CO)	249 F
LOGICAL (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	TUROC RAGE WARS (CO)	199 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
MICKY RACING (CO)	249 F	WARO LAND 2 (CO)	249 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	WARO LAND 3 (CO)	249 F
MISS PAC-MAN		WORMS ARMAGEDDON (CO)	229 F
+ SUPER PAC-MAN (NB/CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
MONTEZUMA (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MOTOCROSS (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
NHL 2000 (CO)	229 F	ZELDA (CO)	249 F

## AUTRE

JAGUAR Syndicate	49 F	GAME GEAR + 1 JEU	449 F
		Theme park	49 F
3 DO	(69 F)	PIECE 3 ACHETES + 1 GRATUIT	
MEGADRIVE		LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE	
NEC CD		LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE	
SUPER NINTENDO		LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE	

NEW

## PC

GAME COMMANDER

+MULTIPOINT

PRO THROTTLE

XENTOR 16MB

XENTOR 32MB

249 F

899 F

995 F

1690 F

SIDE WINDER PAD

VOLANT PUMA GT

VOLANT+ PEDALIER

RETOUR DE FORCE

249 F

249 F

990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MUSIC 2000	329 F
BATTLEZONE 2	249 F	NBA LIVE 2000	269 F
CANAL + FOOTBALL 2000	249 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	269 F
CROC 2	249 F	NHL 2000	349 F
DAIKATANA	349 F	PHAROS	349 F
DIABLO 2	349 F	PLANESCAPE TORMENT	329 F
DRACULA 2 RESURRECTION	349 F	POMPEI	349 F
F1 2000	299 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
F1 WORLD GRAND PRIX	349 F	RALLY MASTER CANAL +	299 F
FIFA 2000	329 F	REVENANT	359 F
FIGHTING FORCE 2	349 F	RISK 2	299 F
FINAL FANTASY VIII	349 F	SLAVE ZERO	299 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	429 F	SNOOKER	249 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	449 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
GABRIEL KNIGHT 3	329 F	SUPERBIKE 2000	349 F
GTA 2	329 F	SWAT 3	329 F
GUERRILLA JAGGED ALLIANCE 2	329 F	TIGER WOODS PGA 2000	349 F
GUT ROUX MANAGER 2000	299 F	THE NOMAD SOUL	349 F
HEROES TRILOGIE	349 F	THEME PARK WORLD	349 F
IMPERIUM GALACTICA 2	349 F	TOMB RAIDER 4	349 F
LES FOURMIS	329 F	TOT STONY 2	269 F
LES SIMS	349 F	UKFA 2000	349 F
MDK 2	329 F	VAMPIRE	299 F
NIGHT AND MAGIC 5-7	299 F	WILD WILD WEST	299 F

## MANGAS FILMS

### COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol.)	449 F	ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	449 F	ALBATOR 78 (vol.1 à 7)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F	BLUE SEED (vol.1 à 9)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F	CAPITAINE FLAM (vol.1 à 13)	99 F
COBRA (7 vol.)	449 F	COBRA (vol.1 à 10)	99 F
DBZ Partie I (8 vol.)	449 F	DRAGON BALL Z GT (vol.1 à 5)	129 F
DBZ Partie II (8 vol.)	449 F	EMPIRE DES CINQ (vol.1 à 4)	99 F
EMPIRE DES CINQ	449 F	ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	449 F	KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8 vol.)	449 F	KEN 2 (vol.1 à 4)	129 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	449 F	CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol.1 à 6)	129 F
ROBOTECH 2	449 F	LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol.1 à 10)	99 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	449 F	NEON GENESIS EVANGELION (vol.1 à 9)	129 F
SAN KU KAI (9 vol.)	449 F	ROBOTECH (vol.1 à 9)	129 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 vol.)	449 F	STREET FIGHTER 2 (vol.1 à 9)	99 F
X-OR Partie I (7 vol.)	399 F	ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR Partie II (8 vol.)	399 F	X-OR (vol.1 à 15)	99 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 vol.)	449 F		

### VENTE A L'UNITE

## SATURN

AU CHOIX JEUX NEUFS A 99 F

BLACK FIRE  
DOOM  
FIFA 96  
GHEN WAR  
GRID RUN  
HEXEN  
HI OCTANE  
IRON MAN  
J.MADDEN 98  
LA HORDE  
MAGIC CARPET  
NBA JAM EXTREME  
NBAJAM TE  
NBA LIVE 97  
NBA LIVE 98

NHL POWERPLAY  
SHOCK WAVE  
SLAM AND JAM  
SPACE HULK 2  
TEMPEST 2000  
TRASH IT

### JEUX JAPONAIS

GALAXY FIGHT	79 F
GRAN CHASER	79 F
TOSHINDEN URA	79 F

### ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F

## NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	299 F
FIRE SUPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	349 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F
TWINKLE STAR SPRITES	199 F

### NEO GEO POCKET

CONSOLE N & B	349 F
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

### NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F
FATAL FURY 4	TEL









## PLAYSTATION

### CHOU L'ANNE

65%

Namco est un grand spécialiste des jeux de tir au flingue. Son titre le plus connu est Time Crisis, mais ici on est plus proche de Point Blank. On dirige un curseur via le flingue PS ou le pad analogique et on doit tirer sur des fantômes dans une maison hantée style parc d'attraction. De nombreux modes sont disponibles, le plus original étant certainement le mode Aventure. Tous ceux qui ont apprécié Point Blank, ou qui ont un compte à régler avec les fantômes, devraient aimer ce petit shoot. Les autres ne devraient pas être impressionnés, les graphismes étant simples et le but du jeu sacrément répétitif.



## PLAYSTATION

### STRIDER 2

82%

Strider, le héros de la Megadrive, est enfin de retour! Et sur PS, s'il vous plaît. Il ne s'agit pour l'instant que de la version japonaise, mais il se pourrait fortement que le jeu sorte en France. Le principe est resté inchangé, les inconditionnels pourront même jouer à la version originale du titre en arcade. On contrôle Strider, un perso armé d'un sabre laser, doté de capacité hors normes, comme le double saut ou la possibilité de s'accrocher partout où bon lui semble. Ce deuxième volet de Strider est en 3D précalculée, l'action est au rendez-vous et comme les jeux du genre ne fourmillent pas, on pourra se laisser tenter. La possibilité d'avoir deux jeux pour le prix d'un est également une bonne chose. Capcom/Import

**H**ey! C'est moi Speedy, entres deux tacos et une marmite de chili con carne, je vous ai concocté la rubrique la plus chaude du moment! Ça va barder. Game Boy Color, Dreamcast, Playstation, toutes les consoles sont là ou presque. Une fois n'est pas coutume, nous testons les derniers jeux en import qui n'ont pas eu la place qu'ils méritaient, arrivée de la PS2 oblige! Amusez-vous! A bientôt!... Speedy Gonza

## PLAYSTATION

### CRUSADERS: HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Que tous les fans de Might and Magic se réjouissent, ce nouvel épisode est tout en 3D. Au début de l'aventure, une créature vous indique comment prendre rapidement le jeu en main. L'action est plutôt classique, on arpente les couloirs, en ramassant or et potions, tout en combattant les créatures maléfiques. Une

action de jeu proche de l'aventure, avec une interface plutôt orientée RPG. Un bon mélange que les fans de la série aimeront. Quant aux autres, ils seront un peu déçus par les graphismes sommaires et l'ambiance un peu trop calme du jeu.



Infogrames

75%

## DREAMCAST

83%

### AEROFIGHTERS 2

Aerofighters était sorti au tout début de la Dreamcast. Voici la suite. Contrairement au premier épisode, il ne s'agit pas de faire uniquement des acrobaties. Conscients du goût prononcé du public pour les combats aériens, les développeurs ont inclus une partie un peu plus orientée combat. Voilà qui devrait réconcilier les bourrins du pad avec ce jeu qui était un peu part jusqu'à présent.

GRU

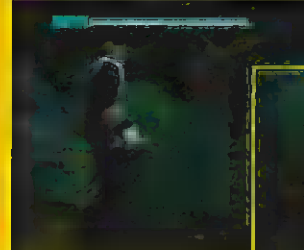
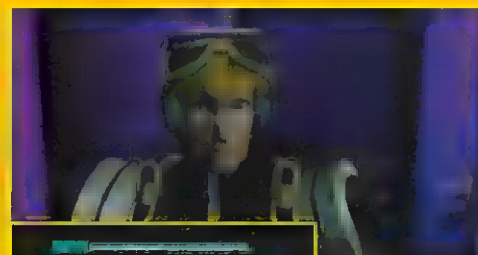


## DREAMCAST

### CARRIER

80%

Carrier n'est ni plus ni moins qu'un énième Resident Evil-like. Et comme Jaleco n'a pas les moyens de Capcom, on est difficilement impressionné par Carrier, surtout qu'on a vu Code Veronica. Les énigmes qui constituaient le principal intérêt du titre de Capcom sont ici absentes. Le fait que l'essentiel de l'action se déroule sur un seul et même gigantesque navire est un peu rébarbatif. De plus, à certains endroits, on se croirait sur PS! Bref, vous l'aurez compris, à moins d'avoir fini en long et en large Code Veronica, Carrier n'est pas vraiment intéressant. Jaleco/Import





# APRÈS AVOIR SURFÉ SUR LES PISTES VENEZ SURFER SUR NOTRE SITE !

**WWW.SCOREGAMES.COM**



**DES CONSEILS DE PRO DES DEMOS  
DES OCCAS... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER  
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE\***

## LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix

<b>Tomb Raider IV</b> DREAMCAST	<b>Nomad Soul</b> DREAMCAST	<b>Soul Reaver</b> DREAMCAST	<b>Crazy Taxi</b> DREAMCAST	<b>Red Dog</b> DREAMCAST
<b>NBA 2000</b> DREAMCAST	<b>Evolution</b> DREAMCAST	<b>Resident Evil 3 Nemesis</b> PLAYSTATION	<b>Die Hard Trilogy 2</b> PLAYSTATION	<b>Need For Speed</b> PLAYSTATION

**+140F  
DE BONS D'ACHAT  
OFFERTS**

## LES AFFAIRES DU MOIS

Dreamcast™ Occasion  
Garantie 1 Mois  
**1390F**



**Bon de Réduction**  
25F  
Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable  
COMMANDES VPC :  
SCORE-GAMES  
612 RUE AVALLÉE  
92245 MALABOFF Cedex

**SCOREGAMES**  
MULTIMEDIA

## DÈS VOTRE PREMIER ACHAT



Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

## HOT LINE & VPC

commandez vos achats  
Par téléphone  
**01 46 735 720**  
Par fax  
**36-15 SCOREGAMES**  
Sur Internet  
**WWW.SCOREGAMES.COM**  
un renseignement ?  
- les prix ?  
- les sorties ?  
Par téléphone  
**01 46 735 735**  
Trucs & Astuces : **08 36 685 686**  
\* 2,23F/Mn



## DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

## RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires sur le matériel acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

## DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins. Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN.

## SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scoregeekes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichiez les meilleures occasions sur le **www.scoregames.com** : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

DES PHOTOS 305x245 2015 - TITRES NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RÉSERVE D'ÉVENTUELLES MODIFICATIONS - \*SCORE-GAMES vous rembourse la différence de prix constatée sur un produit neuf similaire et de même marque et de même modèle que celui que vous avez acheté. Cette offre est valable sur tout produit de jeu vidéo de marque Sony, Sega, Nintendo, Microsoft, Atari, etc. et sur tout produit de jeu vidéo de marque Sony, Sega, Nintendo, Microsoft, Atari, etc. et sur tout produit de jeu vidéo de marque Sony, Sega, Nintendo, Microsoft, Atari, etc.

- PARIS/ST LAZARE  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tél : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU Consoles  
46 rue des Fossés Saint Bernard  
75005 PARIS  
Tél : 01 43 29 59 59
- JUSSIEU/PC/MAC  
17 rue des Ecoles  
75005 PARIS  
Tél : 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS  
Tél : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO  
137 avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tél : 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD(15)  
365 rue de Vaugirard  
75015 Paris  
Tél : 01 53 688 688
- CHELLES (77)  
Centre Commercial Chelles 2  
Nationale 34 - 77508 Chelles  
Tél : 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)  
C. Cical Art de Vivre Niv. 1  
Tél : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)  
16 rue de la Paroisse  
78000 Versailles  
Tél : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)  
37 avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY  
Tél : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)  
C. Commercial VILABE A6  
91133 VILABE  
Tél : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)  
23 av. de la Division Leclerc N20  
92160 Antony  
Tél : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)  
60 av. du Général Leclerc N.10  
92100 BOULOGNE  
Tél : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)  
C. Cical Les Quatre Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13
- ANAY (93)  
C. Cical Parinar Niv. 1  
93606 Aulnay sous Bois  
Tél : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)  
63 avenue Jean Lefevre - N. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 441 321
- ST DENIS(93)  
C. Cical St Denis Basilique  
6 passage des Arbalétriers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)  
C. Cical DRANCY AVENIR  
220, rue de Stalingrad - N.186  
93700 DRANCY  
Tél : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)  
C. Cical PRINCE-VENT N. 4  
94490 CHENNEVIERES  
Tél : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)  
5 rue du Général Leclerc  
94000 Creteil  
(Entre rue pédoncule, Creteil Village)  
Tél : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)  
30 bis av. de Fontenay sous Bois  
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)  
Tél : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)  
C. Cical Val de Fontenay  
94120 Fontenay sous Bois  
Tél : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)  
C. Cical Cergy 3 Fontaines  
95000 Cergy  
Tél : 01 34 24 98 98
- SANNIOTS (95)  
C. Cical Central  
95110 SANNIOTS  
Tél : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)  
C. Cical Grand Littoral  
13404 MARSEILLE  
Tél : 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)  
C. Cical St Clair  
14200 HEROUVILLE St-Clair  
Tél : 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)  
14 rue Temporaires  
31000 Toulouse  
Tél : 05 61 216 216
- REIMS (51)  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tél : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)  
52 Rue Esquermoise  
59000 LILLE  
Tél : 03 20 519 559
- FLERS (59)  
C. Cical Centre Douai-Flers  
RW 43  
59128 FLERS en Escrebieux  
Tél : 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)  
37, 39 cours Guytonner  
60200 COMPIEGNE  
Tél : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)  
44, 48 av. du Général De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)  
C. Cical GEANT CASINO  
2.A du Centre  
73200 ALBERTVILLE  
Tél : 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)  
C. Cical AUCHAN GRAND CAP  
Mont Gailard  
76630 LE HAVRE  
Tél : 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)  
19 rue des Jacobins  
80000 Amiens  
Tél : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)  
1, rue Lemercier  
80000 Amiens  
Tél : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)  
12 rue Gaston Huln  
86000 Poitiers  
Tél : 03 49 50 58 58

→ sur PC  
→ dimanche  
@ Internet





## PLAYSTATION

61%



### URBAN CHAOS

Urban Chaos est un jeu d'action en 3D dans lequel on peut incarner soit un homme soit une femme. Votre mission : faire respecter la loi, tantôt à pied tantôt en voiture. Un jeu varié qui mélange les genres c'est toujours intéressant. Dommage que la réalisation technique ne suive pas et que la jouabilité ne soit pas au rendez-vous.

Bideau

## PLAYSTATION

### UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

UEFA 2000 est la suite du titre paru l'an dernier. Malgré la possibilité de participer aux grands matchs de l'histoire de cette compétition et un système de tir original, ce UEFA 2000 se révèle ennuyeux et approximatif. A mi-chemin entre la simulation pure et dure et le jeu d'arcade, ce titre ne prend jamais vraiment parti et la réalisation n'est pas suffisamment aboutie pour sauver l'ensemble.

Bidou

75%

## PLAYSTATION

### LES RAZMOKET FONT LEUR CINÉMA

Fut un temps où les dessins animés étaient esthétiques. C'est loin d'être le cas avec "Les Razmoket". C'est encore



30%

moins travaillé que "South Park", c'est beaucoup moins drôle. C'est la même chose pour le jeu. Ça sent la licence bâclée, vite fait, mal fait. Plusieurs petits jeux vous permettent d'entrer dans la peau de ces morveux peu ragoûtants : plates-formes, course de kart, tous les genres ou presque sont représentés... mais c'est loin d'être convaincant. Pauvreté des graphismes et de l'animation, intérêt de jeu très bas... A oublier!

THQ

## PLAYSTATION

72%



### STAR IXIOM

Star Ixiom est un titre à part. C'est une sorte de Colony Wars en moins sérieux : on se balade de station spatiale en station orbitale pour discuter avec leurs occupants. C'est ce côté aventure-RPG qui donne toute son originalité au soft. Visuellement, c'est pas la claque, sauf en ce qui concerne la cinématique de présentation. Donc, mieux vaut avoir un bon space opera et un bon jeu d'aventure, plutôt qu'un mélange des deux pas très réussi.

Sony

## PLAYSTATION

80%

### JIMMY WHITE'S CUEBALL

Jimmy White, c'est la star du billard. En sa compagnie, vous pourrez jouer au billard américain ou au snooker. Plusieurs modes sont disponibles, pour s'entraîner ou affronter d'autres champions. Une fois toutes les techniques assimilés, le jeu devient presque aussi intéressant que dans la réalité. Dommage que les graphismes ne suivent pas vraiment.

Virgin



## DREAMCAST

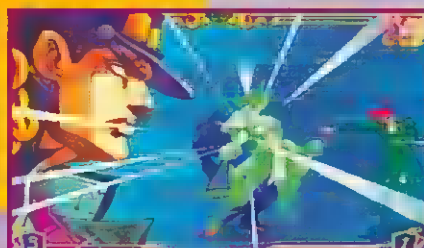
## PLAYSTATION

75%

### JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Ce jeu est inspiré du manga éponyme. Voilà qui devrait expliquer son succès au pays du Soleil-Levant. Dans l'Hexagone, ce ne sera qu'un jeu de baston en 2D de plus. Bien sûr, quelques fans d'animation japonaise seront intéressés, mais les autres...

Capcom



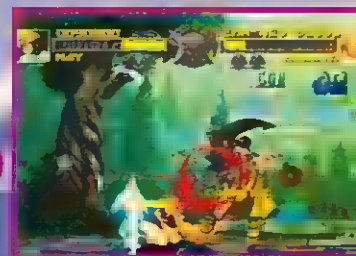
## PLAYSTATION

### GUILTY GEAR

Ce jeu de baston 2D était déjà sorti il y a quelque temps en import. La sortie officielle un peu tardive donc, et en simultané avec Jojo's Bizarre Adventure. Ce dernier est un poil meilleur tant au niveau des graphismes que pour l'intérêt de jeu.

Virgin

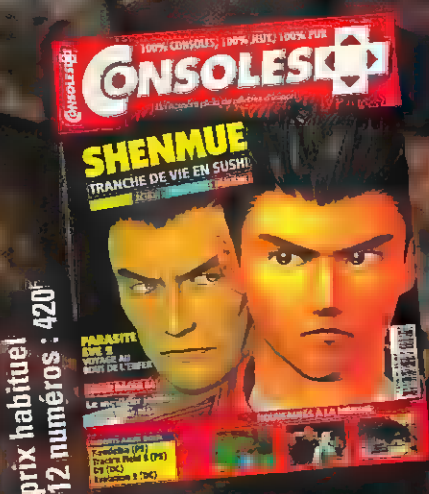
76%





# Amis mutants, tous à vos stylos !!

**1 Abonnez-vous**



prix habituel  
12 numéros : 420<sup>F</sup>



**2 Recevez le jeu  
Resident Evil 3**



379<sup>F</sup> prix publ.

**3 Faites une  
économie de 280<sup>F</sup> !**

**519<sup>F</sup>**  
au lieu de 799<sup>F</sup>

**4 Reprenez votre pad**  
et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis,  
le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer !

**Bulletin d'abonnement à retourner**

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519<sup>F</sup>** au lieu de **799<sup>F</sup>** soit **280<sup>F</sup>** d'économie.

Je recevrai le jeu **Resident Evil 3** sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : [ ][ ][ ][ ][ ][ ] Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ][ ][ ][ ] Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : [ ][ ][ ]

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35<sup>F</sup> et le jeu Resident Evil 3 au prix de 379<sup>F</sup>. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.



# CONCOURS

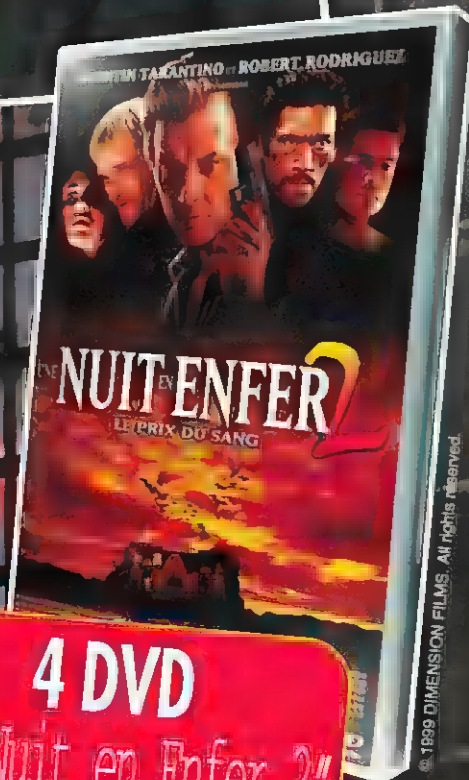
## A GAGNER

50 tee-shirts

1 lecteur de DVD  
portable Pioneer

fear effect

ET SI LE FEUR QUI MENE LE MONDE



4 DVD

"Une Nuit en Enfer 2"

\* 08.38.08 et 3615 : 2,23 F TTC / min

CONSOLES

© Kronos Studios. Tous droits réservés. Edité par Eidos Interactive Ltd 2000.  
et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony  
Computer Entertainment Inc.

EIDOS  
INTERACTIVE

Pioneer



# fear effect



16 K7 vidéo  
"Buffy contre  
les Vampires"



© 1997 Twentieth Century Fox Home Entertainment  
rights reserved.

30 jeux Fear Effect



## Joue et gagne

### 3615 TCPLUS\*

### ou

### 08.36.68.11.41\*

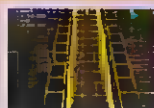
Extrait du règlement : Eidos et Consoles + organisent un concours du 24/03/00 au 25/04/00 minuit. Ce jeu est gratuit, sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41\* ou par minitel sur 3615 TCPLUS\*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41\* et les 50 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS\* sauf pour le lecteur DVD portable Pioneer dont le gagnant sera déterminé par tirage au sort parmi les participants qui auront obtenu plus de 300 points sur le 08.36.68.11.41\* ou 3615 TCPLUS\*. Le règlement est déposé en l'étude Maître Caillat, 2 rue Duphot, 75001 Paris, disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Fear Effect, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.



*Acheter un jeu sur la console de ses rêves, c'est un peu comme se promener sur les plages vendéennes : on n'a pas envie de mettre le pied sur un galette de mazout. Pour éviter ce genre d'incident, Consoles+ vous propose une sélection des meilleurs jeux de tous les temps sur les consoles Playstation, Dreamcast et Nintendo 64.*



## ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti ■ grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

## ACTION AUTOMOBILE DRIVER



- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action ■ de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

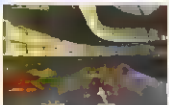
## BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, upercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

## FOOT ARCADE ISS 98



- Konami
- 2 Joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

## AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 ■ le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage ■ bains de sang assurés.

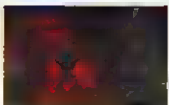
## COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

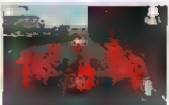
## DOOM-LIKE QUAKE 2



- Activision
- 4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake ■ sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Carte-mémoire

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

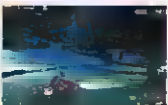
## BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies ■ des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

## COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

## BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

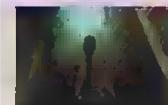
## COURSE DE RALLYE COLIN McRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

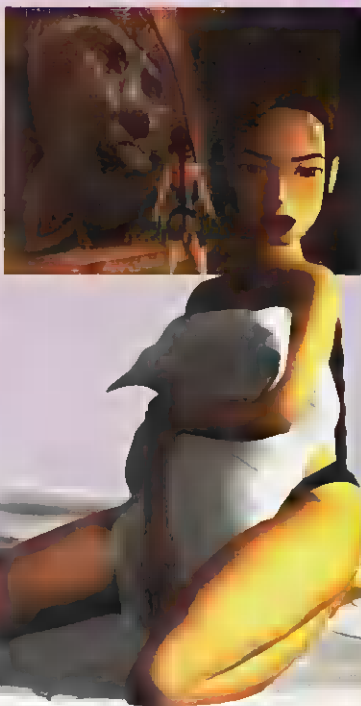
Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

## EXPLORATION 3D TOMB RAIDER



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.





## GLISSE X-GAMES PRO BOARDERS



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

## MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

## JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

## OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

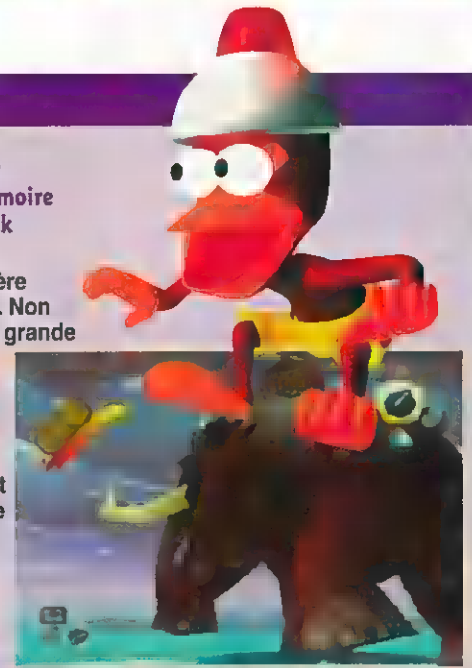
Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

## PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



## RPG FINAL FANTASY VIII

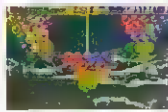


- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous réserve un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.



## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

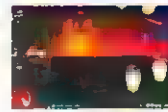
## SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

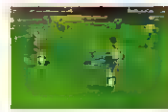
## SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

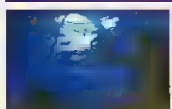
## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

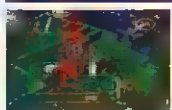
## ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

## WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers, guerriers sont au rendez-vous.

## STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants, plaisir de jeu intact. À l'attaque !

## TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allié à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

## SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.





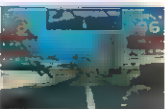
## BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

## COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

## DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaise à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre. 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

## TENNIS ALL STAR TENNIS



- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups de tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

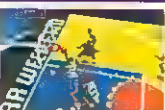
## SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

## BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

## COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

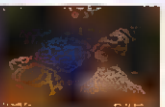
## AVENTURE RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

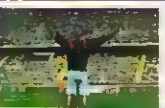
## JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

## MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

## ACTION/JEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !



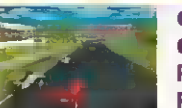
## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

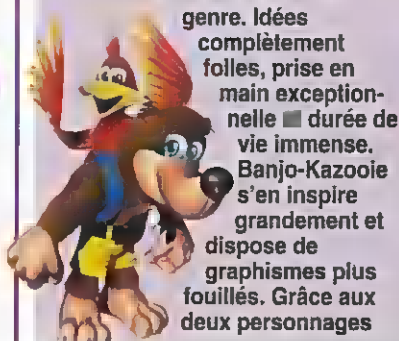
Ubi Soft prend la tête position avec cette simulation de F1. Les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

## PLATES-FORMES MARIO 64/BANJO-KAZOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle, durée de vie immense.



Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

## ACTION 3D JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tous meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa soeur et un chien robot.

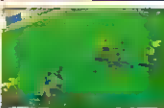
## GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

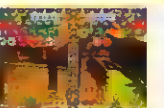
## FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueur
- Memory Pak
- Rumble Pak

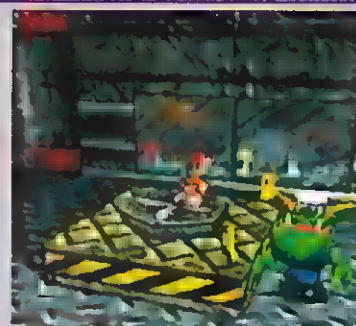
Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables !

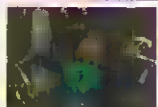


Tomb Raider "La Révélation Finale" et Lara Croft © et TM 1999 Core Design Ltd. Édité et © Eidos Interactive Ltd. 1999. Tous droits réservés.  et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Tomb Raider et Lara Croft sont des marques déposées de Eidos Interactive Ltd.

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Tomb Raider La Révélation Finale au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.



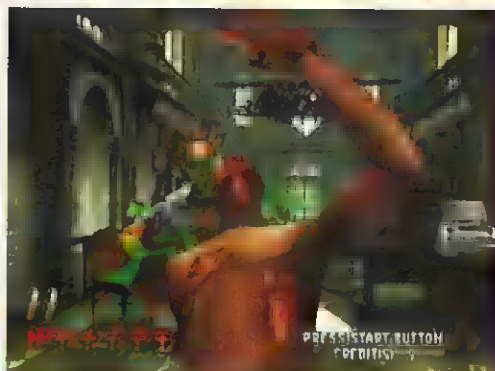
## GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration/Gun

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots.

A votre santé !



## RALLYE SEGA RALLY 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Sega Rally 2 est la parfaite adaptation du jeu d'arcade sur Dreamcast. On en retrouve tous les points forts : maniabilité, réalisme, qualité des graphismes et plaisir de jouer. Différentes voitures sont pilotables et elles ont chacune leurs propres caractéristiques : tenue de route, accélération et vitesse de pointe. Attention, dérapages pas toujours contrôlés !



## PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

La mascotte de Sega arrive dans un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D temps réel. Que de changement depuis l'époque de la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A suivre également, la formidable introduction en images de synthèse. Fabuleux.



## SPORT READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Kit vibration

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues.

La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs bougent de façon ultra réaliste et se déplacent sur le ring de



manière souple et fluide. Loin des simulations pures et dures, Ready 2 Rumble dispose d'une prise en main rapide. Au moins, on s'amuse tout de suite. L'ambiance est superbement reproduite et chaque boxeur est doté de coups spéciaux et d'attitudes particulières. Une vingtaine de combattants sont proposés, hommes ou femmes.



## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable ; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

## ARCADE CRAZY TAXI



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Crazy Taxi est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade. Le but est de s'embarquer des clients et de les emmener là où ils le désirent. Mais attention à la circulation : embouteillages, jardins, arbres, banc et autres objets vous mèneront la vie dure. Plus qu'une simple adaptation, Crazy Taxi dispose de modes de jeu inédits créés spécialement pour la console de Sega : concours de saut sur un tremplin ou course/bowling. Voilà qui relance considérablement l'intérêt du jeu.

## GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Snow Surfers est la suite de Coolboarders, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Jamais le rendu de la poudreuse n'aura été aussi réaliste... on est à deux doigts de renifler l'écran ! Durant les courses, aussi variées que nombreuses, utilisez les bosses pour réaliser des figures spectaculaires et augmenter vos points.



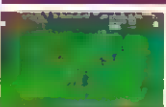
## COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Après les courses de rallye et de Formule 1, voici les courses d'arcade. A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables.

## SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

## BASTON 3D SOULCALIBUR



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-résolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontournable !





# CONCOURS

## WARIO LAND 3



Je suis de retour  
bande de crétins !

A GAGNER

4 Game Boy Color



8 Jeux Wario Land 3

Joue et gagne

3615 TCPLUS\*

OU

08.36.68.11.41\*

CONSOLES+

GAME BOY COLOR

50 tee-shirts  
Nintendo

Extrait du règlement : Nintendo France et Consoles + organisent un concours du 24/03/00 au 25/04/00 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41\* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS\*. Les gagnants seront déterminés d'après les 31 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41\* et les 31 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS\*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Warioland 3, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Infos exclusives et nouveautés sur [www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



En un clin d'œil,  
toutes les sorties  
des jeux pour les mois  
à venir. Trop pur !



### MAI

#### PLAYSTATION

- 4x4 World Trophy
- Adventure Racing (Beetle)
- Alien Resurrection
- Army Men : Sarges Heroes
- Battletanx Global Assault
- Brasil V-Soccer
- Canal + Premier Manager
- Colin McRae Rally 2
- Crisis Beat
- Euro 2000
- Everybody's Golf 2
- F1 2000
- F1 Racing Championship
- Fighter Maker
- Fisherman Bait's 2
- Galerians
- Guilty Gear
- Jedi Power Battles
- Legend of Legaia
- Micro Maniacs
- Mike Tyson Boxing
- Muppet Race Mania
- NBA in the zone 2000
- Need For Speed Porsche 2000
- NHL Pro 2000
- Nightmare Creatures 2
- Pool Academy
- Rally Masters
- Resident Evil Survivor
- Sheriff fais moi peur
- Sno-Cross Championship
- Speed Ball 2100
- Street Skater 2
- Super Bike 2000
- Toshinden 4
- Vampire Hunter D
- Victory Boxing 3

- World Championship Snooker
- World Touring Championship

#### NINTENDO 64

- Battletanx Global Assault
- Blues Brothers 2000
- Duck Dodgers
- ECW Hardcore Revolution
- Fighter Maker
- Gauntlet Legend
- International Track'n Field Summer Games
- ISS Millenium
- NBA in the zone 2000
- Perfect Dark
- Pokémon Snap
- Razmoket : La chasse aux trésors
- Taz Express

#### DREAMCAST

- Caesar Palace 2000
- Dragon's Blood
- Ecco the Dolphin
- Fur Fighters
- Heroes of Might And Magic 3
- MDK2
- Nightmare Creatures 2
- Plasma Sword
- South Park Rally
- Star Wars Racer
- Street Fighter 3 W / Impact
- Street Fighter EX 2 Plus
- Taxi 2
- Wetrix

### JUIN

#### PLAYSTATION

- Alundra II
- Animaniacs
- Baldur's Gate
- Caesar Palace 2000
- Dance Dance Revolution
- De Sang Froid
- DIRT
- Dragon Valor
- Earthworm Jim 3D
- European Super League
- EVO's Space Adventures
- Groge Warrior
- Martian Gothic
- Marvel vs Capcom 2
- Messiah
- Midnight in Vegas
- Moto Racer 3
- Nascar 2000
- Railroad Tycoon 2
- Rescue Shot
- Sheep
- Spiderman
- Star Trek
- Suzuki Alstare Racing
- Team Buddies
- Tenchu II
- Test Drive 6
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 4
- The Misadventure of Tron
- Time Crisis : Project Titan
- TNT 4x4
- Vagrant Story
- Wicked Surf
- X-Men

#### NINTENDO 64

- Cyber Tiger
- Daikatana 64
- Destruction Derby
- Dreamstory
- Jest
- Nascar 2000
- Nuclear Strike
- Operation : Winback
- Road Rash
- Spiderman
- Starcraft 64

#### DREAMCAST

- Arcatera
- Dead of Alive 2
- Deadly Pursuit
- Deep Fighter
- European Super League
- Giga Wing
- Hidden and Dangerous
- Hot Rod City
- Max Payne
- M-SR
- Pao Pao Park
- Renegade Racers
- Resident Evil : Code Veronica
- Stupid Invaders
- Supreme Snowboarding
- Tech Romancer
- Tony Hawk Pro Skater
- V-Rally 2 Expert Edition

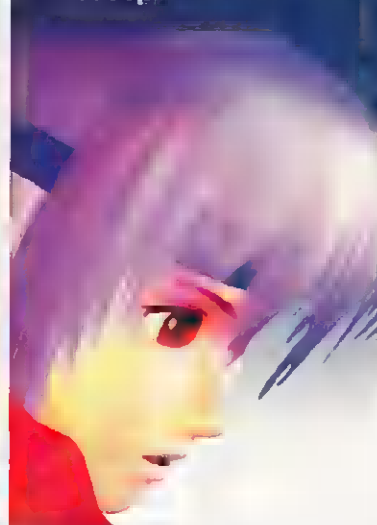
### JUILLET

#### PLAYSTATION

- Chase the express
- Front Mission 3
- Jackie Chan Stuntmaster
- Legend of Dragoon
- Parasite Eve 2

#### PLAYSTATION 2

- Roadster 99
- Robocop





# TIPS

Plus qu'un mois et on en sera au numéro 100 ! Un événement historique qui va nous permettre de faire une fête mémorable, et de vous préparer quelques surprises entre deux aspirines. Quant à moi, je n'en suis pas encore à mon centième numéro, mais je suis apparu dans Consoles+ n° 23 (sept 93). C'est donc à l'occasion du numéro de septembre 2000 que je fêterai ces sept merveilleuses années à C+. En attendant toutes ces festivités, c'est déjà trop la bouffée au niveau des tips ! La totale des codes pour Rainbow Six, Crash Team Racing, Coolz et Thrasher sur PS. La DC ne sera pas en reste avec les codes de Crazy Taxi. J'espère que ça vous plaira ! Rendez-vous en haut de la noire. Switch riding on the moutaintop.







## PLAYSTATION

### RAINBOW SIX

Rainbow Six est incontestablement l'un des Doom-like les plus intéressants.

Sa suite, Rogue Spear, est déjà disponible sur PC, mais on n'entend toujours pas parler d'une

adaptation sur console. Le mois dernier, je vous donnais seulement quelques codes.

Ce mois-ci, c'est à la totalité des codes que vous avez droit. Merci, qui ?



Note : tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran principal.

#### MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Deux fois Carré, Rond, Triangle.  
Croix, Triangle, Croix, Triangle.



c'est réussi, une inscription apparaît, confirmant ainsi la validité du code.

#### TOUTES LES ARMES SECONDAIRES

Croix, Triangle, Carré, Rond, Carré, Croix, triangle, Carré.



Vous voici paré pour faire la guerre aux terroristes.

#### PAS DE TERRORISTES

Triangle, deux fois.



Histoire de vous balader en toute quiétude.

#### MODE SUPERMAN

Croix, carré, deux fois Triangle, Rond, Carré, deux fois Croix.



De quoi vraiment épater les filles.

#### DÉJÀ PUBLIÉS

##### POUR DÉBLOQUER TOUTES LES PORTES

Triangle, Carré, Carré, Triangle, Croix, Rond, Carré, Triangle.

##### POUR AVOIR TOUTES LES CARTES

Croix, Rond, Carré, Triangle, Triangle, Rond, Croix.

##### ÉNERGIE PLEINE POUR TOUTE L'ÉQUIPE

Triangle, Triangle, Croix, Rond, Rond, Croix, Carré, Carré.

##### OTAGES INVINCIBLES

Rond, Rond, Carré, Triangle, Croix, Triangle, deux fois Rond.

##### VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

Carré, Triangle, Carré, Carré, Rond, Rond, Croix, Triangle.



D'AUTRES TIPS ? ILS SONT



## PLAYSTATION

THRASHER :  
SKATE AND DESTROY

Thrasher SAD est ce qu'on appelle une vraie simulation de skate. Pas question ici de s'envoler à des dizaines de mètres en hauteur ni d'enchaîner les tricks les

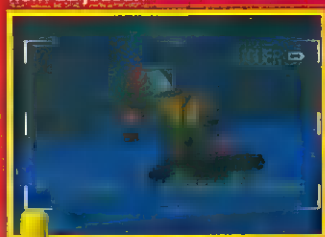
doigts dans le nez. Mais même s'il est plus réaliste, Thrasher reste moins bien réalisé que Tony Hawk. Les rieurs urbains et autres hors-la-loi vont s'éclater !



Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran nom du joueur.

## POUR AVOIR UNE TENUE D'ABEILLE

Choisissez Roach sans chapeau et inscrivez BEESUITGUY comme nom du joueur.



Inscrivez "l'homme à tenue d'abeille" mais en anglais.

## POUR AVOIR LA PLANCHE ROCKSTAR

Choisissez un personnage et inscrivez : ROCKSTAR.

## POUR AVOIR UNE TENUE DE SNOWBOARD

Choisissez Axel et inscrivez ZAXIS comme nom du joueur.



Une tenue sobre cool comme la montagne. La classe !



voilà, rien tel qu'une bonne tenue d'abeille pour faire le mariole !

## POUR AVOIR LA PLANCHE DE COPENHAGEN

Choisissez Cyrus et inscrivez : MARDUCK comme nom du joueur.

## DREAMCAST

## SEGA RALLYE

Mes amis, nous sommes toujours sans nouvelles des codes pour la version officielle de Sega Rally 2. Il semble que Sega France ne les ait pas et les attende. Promis, juré, craché, on les aura un jour, mais quand ? Ça, c'est une autre histoire....

## LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

"— un peu d'élan et hop je saute..." **vlan**  
 "— super, une trousse de soins. Ah, non, une grenade..." **boom**  
 "— ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir!" **ouch**  
 "— allez, un p'tit looping, j'ai la place." **vouff**  
 "— boaf fastoche ce niv..." **vlan** "— ouah un passage secret!" **ching**  
 "— c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, génie..." **crak**  
 "— même pas besoin de freiner dans ce virage." **vouff**

NE MOUREZ PLUS!  
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 **ASTU**  
3615 **SOLU**

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE  
D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!  
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone  
**08 926 88 926**  
 24h/24, composez le  
**08 926 88 926**

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES  
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

TOUS SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2,23 F/mn)



## PLAYSTATION

## CRASH TEAM RACING (PAL)

Comme nous le pressentions, Crash Team Racing s'est imposé sur PS pour devenir un hit au même titre que Mario Kart sur N64. Le mois dernier, je vous donnais

quelques codes permettant d'accéder à certains persos cachés. Ce mois-ci, on croule sous une avalanche de codes du même goût. De quoi vous faciliter la vie.



*Note : tous ces codes s'effectuent sur l'écran-titre en maintenant L1 + R1 enfoncés. Un son se fait entendre si c'est réussi.*

## PISTES SUPPLEMENTAIRES

Deux fois Droite, Gauche, Triangle, Droite, deux fois Bas.



*Les circuits supplémentaires sont disponibles dans la sélection des courses.*

## PAPU-PAPU

Gauche, Triangle, Droite, Bas, Droite, Rond, deux fois Gauche, Bas.



*Papu-Papu le poids lourd du jeu, enfin disponible !*

## JOE

Bas, Rond, deux fois Gauche, Triangle, Droite, Bas.



*Joe ! Pas la peine de pointer cette arme sur moi !*

## PINSTRIPE

Gauche, Droite, Triangle, Bas, Droite, Bas.



*Tous les personnages secrets ou presque sont disponibles. Il ne manque plus que Fake Crash.*

## POUR ETRE INVISIBLE

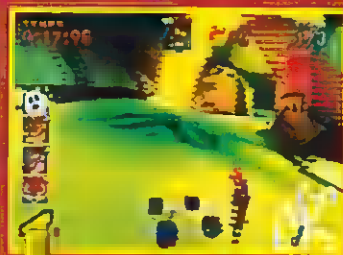
Deux fois Haut, Bas, deux fois Droite, Haut.



*Pratique et embêtant à la fois, c'est la dure loi de certains codes !*

## MASQUES À L'INFINI

Gauche, Triangle, Droite, Gauche, Rond, Droite, deux fois Bas.



*Avec ce code, on va à fond les bananes tout le temps !*

## BOMBES À L'INFINI

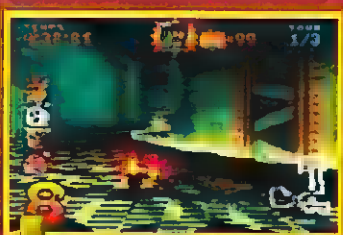
Triangle, Droite, Bas, Droite, Haut, Triangle, Gauche.



*Ça bombe dur sur Crash Cove !*

## POMMES À L'INFINI

Bas, deux fois Droite, deux fois Bas.



*Avec les pommes, aussi, on va à fond les bananes !*

AFFICHER LES TURBOS  
RECOLTES AVEC LES  
DERAPAGES

Triangle, deux fois Bas, Rond, Haut.



*Les Turbos sont comptabilisés.*

SUPER/FLECHES  
ACCELERATRICES

Triangle, deux fois Droite, Rond, Gauche.





**TIPS**



## DEJÀ PUBLIÉS

### POUR AVOIR PENTA PINGUIN

Bas, Droite, Triangle, Bas, Gauche, Triangle, Haut.

### POUR AVOIR NTROPY

Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Droite.

### POUR AVOIR RIPPER ROO

Droite, Rond, Rond, Bas, Haut, Bas, Droite.

**PSX**

**790F**

CONSOLE LIVREE AVEC  
UNE MANETTE DUAL  
SHOCK.

#### PLAYSTATION IMPORT

ALUNDRA 2 us 399 F  
FRONT MISSION 3 us 399 F  
CHRONOCROSS jap 499 F  
JACKIE CHAN STUNTMAN 399 F  
KING OF FIGHTERS 99 jap 499 F  
KOUDELKA us 399 F  
NIGHTMARE CREATURES 2 us 399 F  
PARASITE EVE us 299 F  
SAGA FRONTIER 1 us 199 F  
SAGA FRONTIER 2 us 399 F  
STAR OCEAN 2 us 299 F  
SUIKODEN 2 us 399 F  
SYNTH FILTER 2 us 399 F  
WILD ARMS 2 us 399 F  
THOUSAND ARMS 449 F

#### PROMO PSX

STAR OCEAN 2  
VF +  
ACTION REPLAY  
= 399 F



JEU SEUL 329 F



499 F  
JOYPAD COMPATIBLE



199 F  
GUN + PEDALIER



499 F  
MEMO 4MO



149 F  
GAMEHUNTER



499 F  
CABLE RGB

#### NOUVEAU

**1690 F**

CONSOLE LIVREE  
AVEC MODEM.



#### JEUX VERSION FRANCAISE

CAESAR PALACE 2000 379 F  
CRAZY TAXI 379 F  
EVOLUTION 379 F  
ECCO THE DOLPHIN 379 F  
HIDDEN & DANGEROUS 349 F  
JOJO'S VENTURE 379 F  
MARVEL 379 F  
MUK 2 379 F  
MSR 379 F  
NBA 2000 379 F

#### JEUX VERSION FRANCAISE

PLASMA SWORD 379 F  
ROADSTER 99 379 F  
RAYMAN II 379 F  
RESIDENT EVIL 2 349 F  
RESIDENT EVIL CODE VERONICA 379 F  
SOULCALIBUR 379 F  
STREET FIGHTER ALPHA 3 379 F  
TOY STORY 2 379 F  
VIRTUA STRIKER 2000 379 F  
ZOMBIE REVENGE 379 F

**PSX VF**  
**hit**



RAYMAN 2



NEED FOR SPEED 5



COLIN MCRAE 2

**DREAMCAST**

**hit**



RAYMAN 2

TOUTS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

#### BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX

TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :

☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MONDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE .....





# DREAMCAST

## CRAZY TAXI

Je viens d'apprendre que Taxi 2 allait être adapté en jeu vidéo sur Dreamcast. Sera-t-il plus fun que ce Crazy Taxi délirant ? Ce soft est vraiment fou. Il faut parfois aller chercher les clients sous l'eau ou encore

sur des stores ! En plus, il regorge de modes Bonus vraiment originaux comme le bowling géant. Bref, c'est de la bombe, comme ces codes pour choisir le pousse-pousse sans se fouler.

### ARCADE



Note : les codes qui suivent s'effectuent sur cet écran.

#### POUR AVOIR UN MODE EXPERT

Avant que la sélection des personnages n'apparaisse, maintenez L + R + Start. Si c'est réussi, le mot "Expert" apparaîtra dans le coin gauche de l'écran.



Le mode Expert est vraiment dur dur !

#### POUR DÉSACTIVER LES FLECHES DE DIRECTION

Avant que la sélection des personnages n'apparaisse, maintenez R + Start.



Plus aucune direction ! C'est la panique !



Note : les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection du chauffeur taxi.

#### POUR AVOIR UN POUSSE-POUSSE

Sur l'écran de sélection des personnages, appuyez très rapidement et simultanément sur la combinaison de touches suivante : L + R, L + R, L + R + A. Si c'est réussi, vous entendrez une sonnette de vélo. Pour obtenir le pousse-pousse sans tricher, finissez toutes les épreuves de la Crazy Box, puis maintenez Haut lorsque vous choisissez une voiture.



Le pousse-pousse est super rapide. Preuve que les taxis sont de grands sportifs !

#### POUR AVOIR UN MODE "ANOTHER DAY"

Maintenez R tout en sélectionnant un personnage.

#### POUR DÉSACTIVER LE MARQUAGE DES DESTINATIONS

Avant que la sélection des personnages n'apparaisse, maintenez L + Start.



Voilà qui devrait corser la difficulté.





## PLAYSTATION

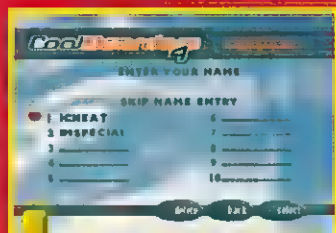
## COOLBOARDERS 4

Restez cool, c'est peut-être la clef de la réussite dans ce sport fabuleux. Peut-être même dans la vie, qui sait ? En tout cas, difficile de rester cool quand on voit la piètre qualité de ce volet de Coolboarders. Enfin, quand

on est en manque de glisse virtuelle, on mange tout ce qui passe. Vivement Supreme Snowboarding sur Dreamcast. En attendant, un petit code tranquille pour accéder à toutes les destinations.

## POUR AVOIR TOUS LES CIRCUITS ET TOUTES LES PLANCHES

Inscrivez comme nom du joueur **ICHEAT**. Si c'est réussi, vous entendrez alors une voix.



C'est ici qu'il faut inscrire le code magique.



Si c'est réussi, vous aurez accès à tous les stages et à toutes les planches.



Et voilà, l'Alaska vous attend avec votre matos d'enfer. Ça va envoyer gros !

Désolé!  
Mais ici on  
fait pas danse  
classique !

Un grand stock de jeux  
d'occasion à tous les prix !  
Pour plus d'info  
consultez-nous !

Frais de port gratuit\*

\* Pour tout achat supérieur à 100 francs

Nous rachetons  
les jeux cash  
paiement sous 48h  
(à compter de la date de réception)

Revendeurs,  
Contactez-Nous !

## PLAYSTATION

## LES NEWS

JOJO BIZARRE ADVENTURE	329 F
VICTORY BOXING 3	329 F
DIE HARD TRILOGY 2	329 F
DRACULA	329 F
GRANDIA	329 F
SHERIFF FAIS MOI PEUR !	329 F
STREET SKATER 2	329 F
THEME PARK WORLD	329 F
FISHERMAN BAIT 2	329 F
JIMMY WHITE BILLARD	329 F
F 1 2000	329 F
UEFA 2000	349 F
NHL PRO 2000	329 F
ROADSTERS	329 F
RAILROAD TYCOON 2	329 F
COLONY WARS 3	329 F
SYMPHON FILTER 2	329 F
URBAN CHAOS	329 F
GUILTY GEARS	329 F
SAGA FRONTIER II	349 F
VAMPIRE HUNTER II	349 F
TIGER WOODS 2000	349 F
FEAR EFFECT	349 F
ROAD RASH JAILBREAK	349 F
GOLLIN MAC RAE 2	349 F

## DREAMCAST

## JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
SLAVE ZERO	379 F
RESIDENT EVIL 2	399 F
RAYMAN 2	379 F
TOMB RAIDER 4	379 F
ZOMBIE REVENGE	379 F
EVOLUTION	379 F
OMIKRON	379 F
NBA 2000	379 F
ECCO LE DAUPHIN	379 F

## NINTENDO 64

## JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
NUCLEAR STRIKE	399 F
WRESTLEMANIA 2000	399 F
GAUNTLET	399 F
DESTRUCTION DERBY 2	399 F
NBA IN THE ZONE 2	399 F
RESIDENT EVIL 2	429 F
TONY HANKS	429 F
TRACK AND FIELD	429 F
ROAD RASH	429 F
JEREMY MC GRATH	429 F
CASTLEVANIA 2	429 F
PERFECT DARK	429 F
POKEMON STADIUM	
TÉLÉPHONER	

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

## COORDONNÉES

Nom : .....  
Prénom : .....  
adresse : .....  
Ville : .....  
Code Postal : .....

## REGLEMENT

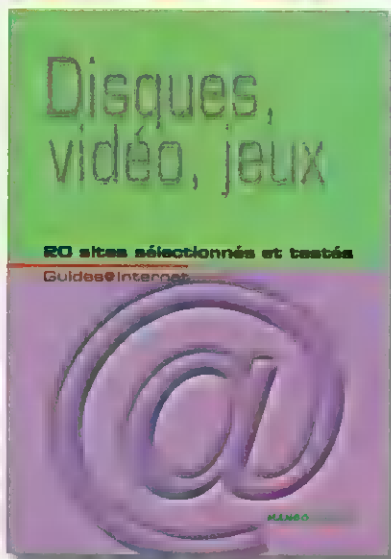
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
☐ CARTE BANCAIRE .....  
Expire fin .....  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

cplus 04 / 2000

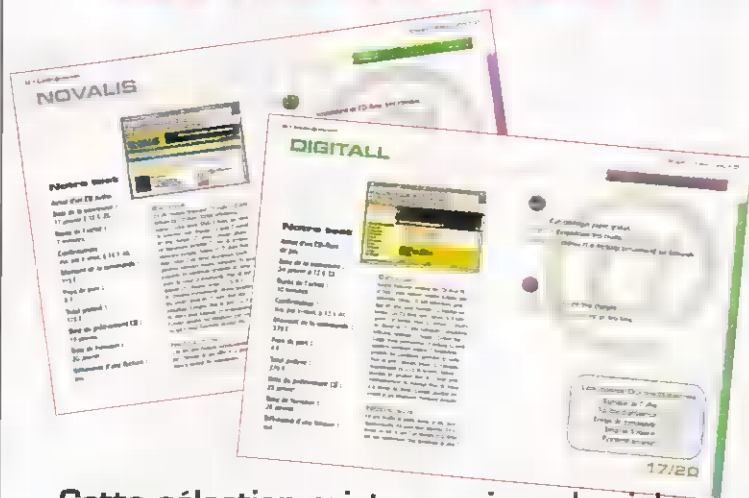
Tél. 04 92 02 06 04  
FAX 04 93 20 97 03



## MIEUX JOUER SUR INTERNET !



Dans la multitude des sites qui existent aujourd'hui  
**RETROUVEZ**  
**LES 20 MEILLEURS SITES**  
**SÉLECTIONNÉS**  
**SUR LES JEUX VIDÉO !**



Cette sélection existe aussi sur les jobs, les hôtels, les restaurants, les voyages... et autres titres de la collection

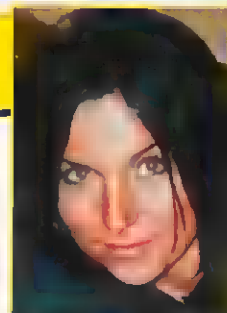


en vente en librairie et hypers

le guide  
**20 F**

## Interview

# Emilie Ravet



*Les mois se suivent et se ressemblent. Cette fois-ci, c'est une autre adorable jeune personne qui répond aux questions de Consoles+. Emilie Ravet de la société Bigben Interactive revient sur les points forts d'une société qui ne cesse de prendre de l'importance.*

**Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter pour tous les lecteurs de Consoles+ ?**

Emilie Ravet : J'ai 24 ans, je suis responsable de la communication chez Bigben Interactive depuis maintenant un an. Le service de communication de Bigben Interactive a été créé à la même époque pour suivre et encadrer le succès grandissant de la société. Je travaille avec un créatif responsable de la création des packagings, des pages de pub... Je prends en charge l'achat d'espace publicitaire dans la presse spécialisée, l'organisation de jeux concours et des partenariats et, bien évidemment, de la relation avec la presse.

**Consoles+ : Présentez-nous la société Bigben Interactive ?**

Emilie Ravet : Bigben Interactive est une société créée en 1981 basée près de Lille. Spécialisée à l'origine dans les produits publicitaires, elle tient son nom de sa spécialité de l'époque, les montres. C'est à partir de 1993 que Bigben a commencé à distribuer des produits en rapport direct avec les jeux vidéo. Il y a quatre ans maintenant que nous sommes présents sur le marché de l'accessoire pour consoles de jeu, et depuis cette période, Bigben est devenu Bigben Interactive. Nous sommes aujourd'hui leader sur ce marché en France.

**Consoles+ : Quels sont les principaux critères de sélection des produits distribués par Bigben Interactive ? Faites-vous des études de marché ?**

Emilie Ravet : Il faut d'abord préciser que nous sommes distributeurs exclusifs des marques telles que MadCatz, Datel et Act Laboratory qui produisent du matériel de grande qualité. D'autre part, Bigben Interactive est également producteur puisque les produits Bigben Interactive sont présents sur le marché. L'important pour nous est, avant tout, de coller à la tendance du marché. Notre équipe de recherche et de développement analyse les manques éventuels et les attentes du consommateur. Les principales idées et investissements concernant le matériel sont élaborés dans ces séances. Les meilleures suggestions partent en fabrication et c'est ensuite le service de communication et du marketing qui prend le relais pour promouvoir et informer de manière générale autour de ce produit.

**Consoles+ : Avez-vous un produit phare, un produit qui fasse particulièrement votre fierté ?**

Emilie Ravet : Il en existe dans les différents labels que distribue Bigben Interactive. A titre d'exemple, la marque MadCatz est un précurseur, puisque c'est cette marque qui est à l'origine des manettes infrarouges. Idée maintes et maintes fois copiée



depuis. Toujours pour MadCatz, le nouveau volant MC 2 qui utilise des technologies exclusives est un vrai succès. En ce qui concerne Bigben Interactive, nous sommes très fiers des meubles de rangement de la gamme "Fais plaisir à ta mère" vendus à 400 000 exemplaires à ce jour. Il est d'ailleurs prévu pour cette année un nouveau meuble de rangement plus élaboré.

**Consoles+ : Existe-t-il une "Bigben Interactive touch", possédez-vous un savoir faire particulier à même de vous démarquer de la concurrence, et par là même de vous attirer de nouveaux clients ?**

**Emilie Ravet :** En tant que distributeur de quatre grosses marques, Bigben à l'avantage de couvrir la totalité du marché. Indépendamment de cela, la grande force de notre société est sa réactivité. De plus, les produits Bigben Interactive collent bien au marché et nous restons très attentifs à toutes les demandes et attentes des consommateurs, nous touchons tous les publics. Par exemple, nous avons sorti un ensemble d'accessoires Game Boy aux alentours de 100 francs. Pour le jeu Pokémon, nous avons ajouté un câble Link à cet ensemble pour répondre à la demande toujours croissante autour de ce titre fort.

**Consoles+ : Quelle est votre position et votre politique sur le plan international ?**

**Emilie Ravet :** La société est entrée en bourse à la fin de l'année dernière et c'est une franche réussite. Nous avons racheté une société belge et plus récemment une société anglaise. Bigben Interactive s'implante en Europe et ce n'est pas fini ! Nous comptons bien investir de nouveaux pays européens, nous développer sur le plan international.

**Consoles+ : Quelle est votre stratégie et vos objectifs à court et à long terme ?**

**Emilie Ravet :** Il est un peu tôt pour en parler. Le marché va tellement vite qu'il est difficile de prévoir à l'avance une stratégie. Il faut s'adapter le plus rapidement possible aux demandes actuelles. Simplement, nous cherchons évi-

demment à rendre les produits Bigben Interactive toujours plus performants, en étant attentifs aux nouvelles technologies.

**Consoles+ : En ce qui concerne les consoles nouvelle génération, quelle est selon vous celle qui possède le plus gros potentiel ?**

**Emilie Ravet :** Il est difficile, à présent, de juger les forces en présence. Pour ce qui nous concerne, nous couvrons l'ensemble des consoles sans donner la part belle à une marque en particulier. Les accessoires se vendent en même temps que les consoles. Il faut attendre de voir les premiers résultats de ventes pour investir et développer autour d'une console. Nous possédons des gammes de produits pour toutes les consoles, mais pour lancer une nouvelle gamme, il faut impérativement que cette plateforme soit bien implantée sur le marché. Il est difficile d'anticiper les tendances.

**Consoles+ : Jouez-vous aux jeux vidéo ?**

**Emilie Ravet :** J'avoue avoir un faible pour les jeux de shoot au gun. Il faut noter à ce propos que le nouveau gun développé par Bigben Interactive est une vraie réussite, puisque les développeurs de jeux l'utilisent pour faire les démonstrations de leurs derniers produits. Nous sommes en contact avec les développeurs. Ce nouveau gun est compatible avec tous les anciens jeux, mais également les prochains hits, comme Die Hard 2 et Resident Evil Gun Survivor.

**Consoles+ : Quels seront pour vous les produits marquants des années à venir, ou les idées originales qui pourront changer les habitudes des joueurs ?**

**Emilie Ravet :** Le marché va tellement vite qu'il est vraiment difficile de faire ressortir un produit plus qu'un autre. Il existe beaucoup de bonnes idées des plus simples aux plus loufoques, à l'image du siège qui possède des enceintes intégrées pour plus de sensation pendant une partie. Seuls le goût du public et le temps servent à transformer une bonne idée en classique incontournable.

Propos recueillis par Toxic



Tel 03.80.46.60.60  
www.AbsoluteGames.com

OFFERT!



Premier Magasin à avoir proposé des produits à prix "port compris 48h chez vous" aussi bas ! Premier Magasin à avoir importé le Ps Hacker, premier à avoir proposé la Puce aux particuliers, premier à proposer des Puces Dream en 4 Fils ! Service de vente par correspondance depuis 1997  
Satisfait ou remboursé sur tous nos produits !

### Action Replay Deluxe

Fonctions & Codes Action Replay<sup>TM</sup>  
Notice VF - Ressort

Note : Le Cable RGB audio permet d'avoir l'écran en couleur avec le boîtier (Sinon en noir et blanc), une meilleure qualité d'image, sortir le son sur une chaîne HiFi et brancher les derniers pistolets type Guncon. Il est n'est pas livré d'origine et il est conseillé par Sony<sup>TM</sup> lors de l'achat d'une Playstation<sup>TM</sup>



129Fr  
Port compris

179Fr

Avec CD ROM d'Assolue (Ps) OU RGB Audio OU les DEUX pour 199Fr Port compris

Toutefois sauf SCPH 9002

Pour 29Fr de plus offre toi le MiniSkate

59Fr  
Port compris

99Fr  
Port compris

**Memory Card 1 Mb**  
Affichage à cristaux Liquides, Look FFB  
Reveil / Date / Heure / Decompte

**XPLORER & Logiciels**

249Fr  
Port compris

Trouvez vous même vos codes de triche, sauvez vos m.c.d sur disque dur, récupérez des images, utilisez les codes Action Replay. Nécessite un PC. Livré avec Logiciel sous Win9x et Notice.

**Memory Card 1Mb**

49Fr  
Port compris

**Pc Comm**  
Sans logiciel

199Fr  
Port compris

**STICKER**  
Lavable  
Collable  
Décollable

Adapt. Pad PSX sur PC 50 Fr  
Cable RGB Audio Psx 50 Fr  
Cable LINK Psx 50 Fr  
Cable Rallonge Vibrant Psx 50 Fr  
Cable RGB Audio DC 89 Fr  
Puce Imports Pals DC 4Fils Tel

Tous les frais d'expéditions sont offerts par Absolute Games

Un porte clefs offert pour toute commande supérieure à 199Fr

Commandez par Chèque ou Mandat par courrier ; ou par Carte Bleue par tél  
ABSOLUTE GAMES.COM 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY  
Vous pouvez passer votre commande sur papier libre  
03 80 46 60 60  
Porte clef : >199Fr

Nom, Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code Postal, Ville \_\_\_\_\_

Articles \_\_\_\_\_

**PORT 48h CHEZ VOUS OFFERT**

SCPH 9002 - Le dernier Modèle Playstation<sup>TM</sup> sans port // dernière l'ivoire autocollant au dos de la console // Dans le limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Toutes marques déposées



**FREE SHOP**

## DC-VGA



Dreamcast

**C** ■ petit adaptateur de Blaze a de quoi épater la galerie. En le branchant sur la console, vous aurez trois sorties vidéo qui pourront délivrer leur signal en même temps. Une sortie RCA, une sortie S-Vidéo et une sortie VGA à connecter sur un

moniteur. Deux sorties jack peuvent relier le son à un casque ou des enceintes. La qualité de l'image est bonne sur toutes les sorties. Cela permet de passer, sans déranger ses branchements, du moniteur PC à la télévision. Disponible en Grande-Bretagne pour moins de 150 F.

**www.speedgames.com**

AIR SOFT GUN DVD JEUX VIDEO

SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Sergy sous Montmorency  
Tél. : 01.34.12.48.66

Les meilleurs prix, venez constater par vous-même

**www.e-consoles.com**

**04 90 22 44 62**

STEMA SARL - PG 42372942400012

**EUROTECK DIFFUSION**

15, rue Paillassot  
54000 NANCY

Tél. : 03 83 17 02 54  
Fax : 03 83 17 02 56

E-mail : disinter@euroteck.fr  
vente par correspondance uniquement

Import direct des titres des consoles  
de jeux vidéo, accessoires,  
figurines, DVD...

Présentation : Nouveautés  
déjà avec  
plus de 150 magazines  
en France et en Europe  
Contactez-nous au  
03 83 17 02 54

ouvert du mardi au vendredi  
de 10h à 12h et de 14h à 18h  
le samedi de 14h à 18h

## Accessoires

### Kinyo Speaker System Playstation/Dreamcast

**S** ortir des enceintes sur console est une idée originale. Celles-ci sont d'assez bonne qualité et proposent en plus une fonction surround. Elles simulent un effet surround qui donne l'impression que le son vient de derrière. Pour les brancher sur les différentes consoles, un câble spécial est fourni pour chacune d'entre elles, avec des sorties RCA supplémentaires. Assez imposantes, elles trônent fièrement à côté de la télé. Si vous disposez déjà d'une installation sonore de qualité, ou d'une grosse télé bien équipée, ces enceintes ne sont pas très utiles. En revanche, pour les petites installations, elles s'avèrent idéales pour profiter des jeux à ambiance comme Silent Hill, par exemple. Le modèle PS 515 S testé délivre une puissance de 10 watts RMS + surround. Pour la

Playstation, elles coûtent 289 F, et pour la Dreamcast, 309 F. Il existe aussi des modèles plus luxueux et plus puissants, équipés de caissons de basses.



### Player's choice : N64

1080° Snowboarding	F1 World Grand Prix	Star Wars Shadow of the Empire
Banjo Kazooie	Goldeneye	Wave Race
Bomberman 64	Lylat Wars	Yoshi's Story
Diddy Kong Racing	Mario Kart 64	

### Game Platinum pour PS

1001 pattes	Hercules	Soul Blade
Air Combat	International Track and Field	Soviet Strike
Colin McRae Rally	Jurassic Park II	Spyro
Command and Conquer	Lost World	Street Fighter EX plus alpha
Command and Conquer	Medieval	Tekken
Alerte Rouge	Mickey's Wild Adventure	Tekken 2
Cool Boarders 2	Micromachines V3	Tekken III
Crash Bandicoot 2	Moto Racer	Tenchu : Stealth Assassins
Crash Bandicoot 3	Moto Racer 2	Time Crisis
Croc	Oddworld, l'Odyssée d'Abe	Toca Touring Car 2
Die Hard Trilogy	Porsche Challenge	Tomb Raider
Fifa : en route pour la Coupe du Monde 98	Rayman	Tomb Raider 2
Final Fantasy VII	Resident Evil III	Tomb Raider 3
Formula One 97	Ridge Racer	V-Rally
G-Police	Ridge Racer Revolution	Wipeout 2097
Gran Turismo	Ridge Racer Type 4	
Grand Theft Auto		
Heart of Darkness		



# Consoles +

## 5ème manette



us  
ock™  
ue.



**399<sup>F</sup>**  
au lieu de ~~619<sup>F</sup>~~



- Pour tous les jeux PlayStation 2
  - Analogique vibrante
  - Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™
  - Trois modes : Dual Shock™ double stick analogique, numérique standard
  - Prises faciles en caoutchouc



**429<sup>F</sup>**  
**au lieu de ~~619<sup>F</sup>~~**

- Pour tous les jeux (streamcast)
- Entièrement programmable
- 8 boutons pour l'action
- Commandes numériques analogiques
- Boutons / poignées en caoutchouc
- Fentes pour vibration et VMU

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)  
au tarif de **399 F** au lieu de ~~610 F~~ soit **220 F d'économie**  
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines  
après enregistrement de mon règlement.

Prénom : .....

Code postal :      Ville :

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la mallette Dual Force au prix de 199 F.

C+99A

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)  
au tarif de **429 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **190 F d'économie**  
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines  
après enregistrement de mon règlement.

Prénom : Code postal :  Ville : 

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

C + 99B



# Airbag

**V**ous le savez certainement, le Consoles+ n°100 c'est pour le prochain numéro... vu que celui-ci est le 99 et que celui de dans deux mois sera le 101. Pas besoin d'être en math sup. pour piger le truc, il suffit de savoir compter jusqu'à... heu... 100. Pour fêter cet événement (le centième Consoles+, et non le fait de compter jusqu'à 100), Niico tient à réaliser un très grand Trombinoscope. Il rameute donc ses troupes pour voir ce que les rédacteurs ont comme idées à proposer.

1. Niico va chercher Kael, plongé dans une profonde méditation en salle des tests...



Non, j'veus jure, c'est pas moi qui ai coincé une nouille sautée dans la Playstation, c'est pas moi!

Oh! Ravioli-crevette! Conférence de rédaction dans dix minutes en salle 12.

2. Niico part ensuite tenter de décrocher Switch, bloqué depuis trois jours devant le distributeur de l'au.



Waah! Il est trop chanmaille ce nouveau distrib. Y a une protection antiviol. Chiè! J'ai la main coincée depuis trois jours. Trop pas cool!

Hey! Switch! Réunion dans dix minutes en salle 12

3. Reste maintenant à convaincre les deux testeurs les plus durs (et plus pervers) de la rédaction à participer à la réunion (en salle 12 pour ceux qui viennent d'arriver): Pierre et Julien.



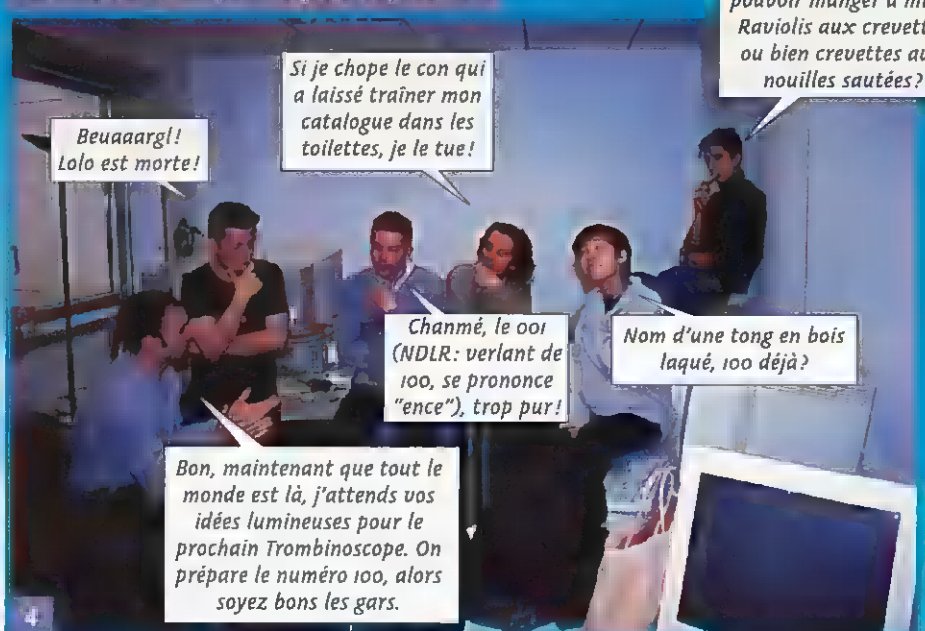
Ouvrez! Je sais que vous êtes là tous les deux! Ouvrez cette porte bordel!

J'veus file un poster de Larusso nue si vous venez en salle de réunion dans dix minutes.

Rien à fout'! On n'ouvre pas à n'importe qui! Et puis, c'est pas nous qui avons laissé traîner le catalogue du salon Hot Vidéo dans les toilettes!

Ah bon? OK, on arrive! Encore une chose: on n'est pas non plus responsables de la mort de Lolo Ferrari!

4. Salle de réunion (salle 12). 1 h 30 plus tard.



Beuaarg! Lolo est morte!

Si je chope le con qui a laissé traîner mon catalogue dans les toilettes, je le tue!

Qu'est-ce que je vais pouvoir manger à midi? Raviolis aux crevettes ou bien crevettes aux nouilles sautées?

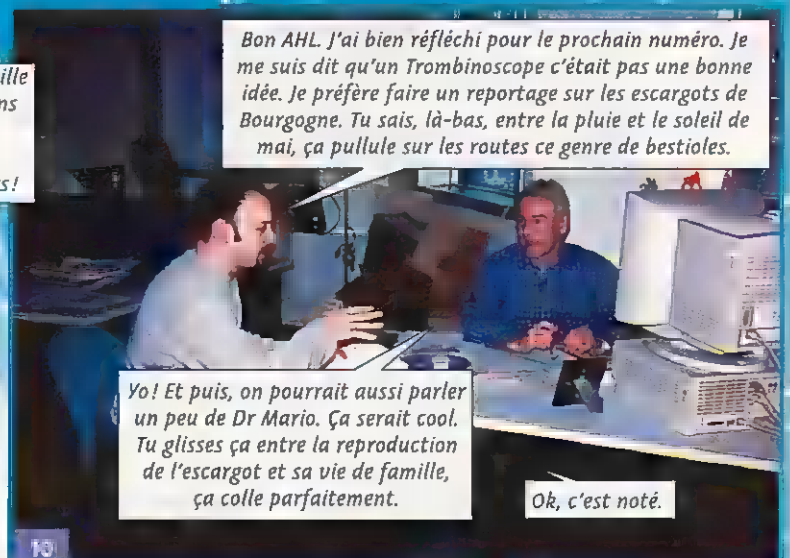
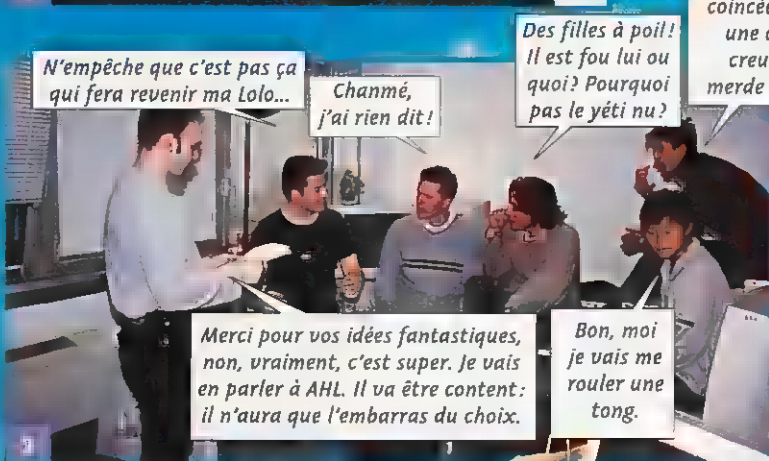
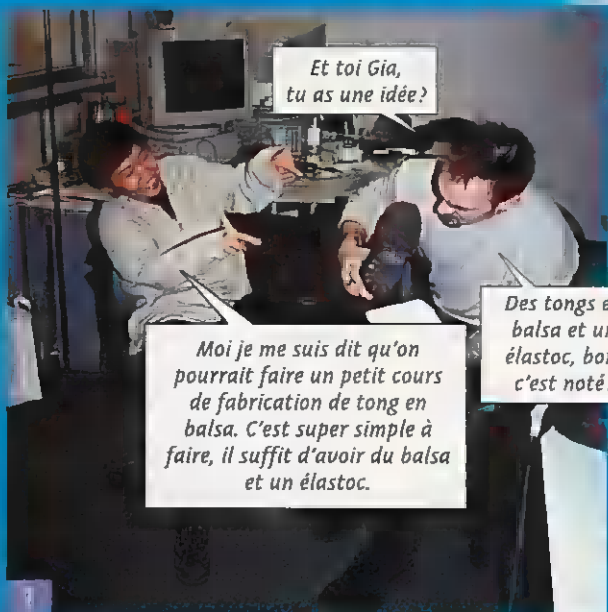
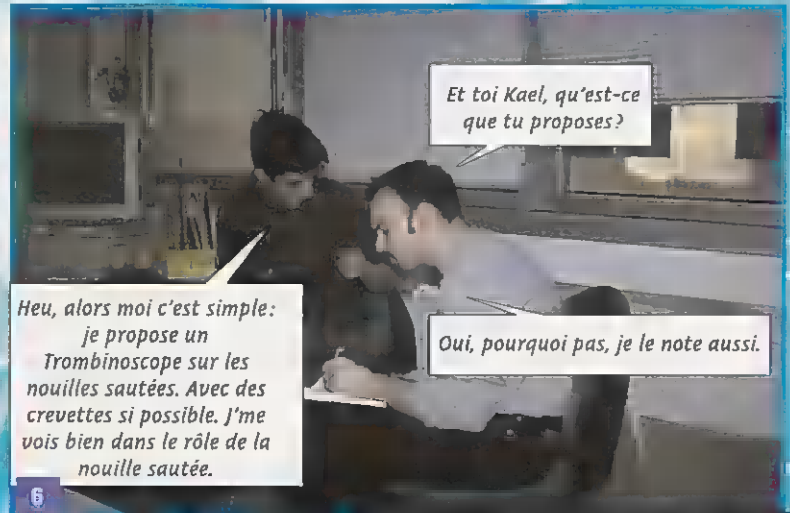
Chanmé, le 001 (NDLR: verlant de 100, se prononce "ence"), trop pur!

Nom d'une tong en bois laqué, 100 déjà?

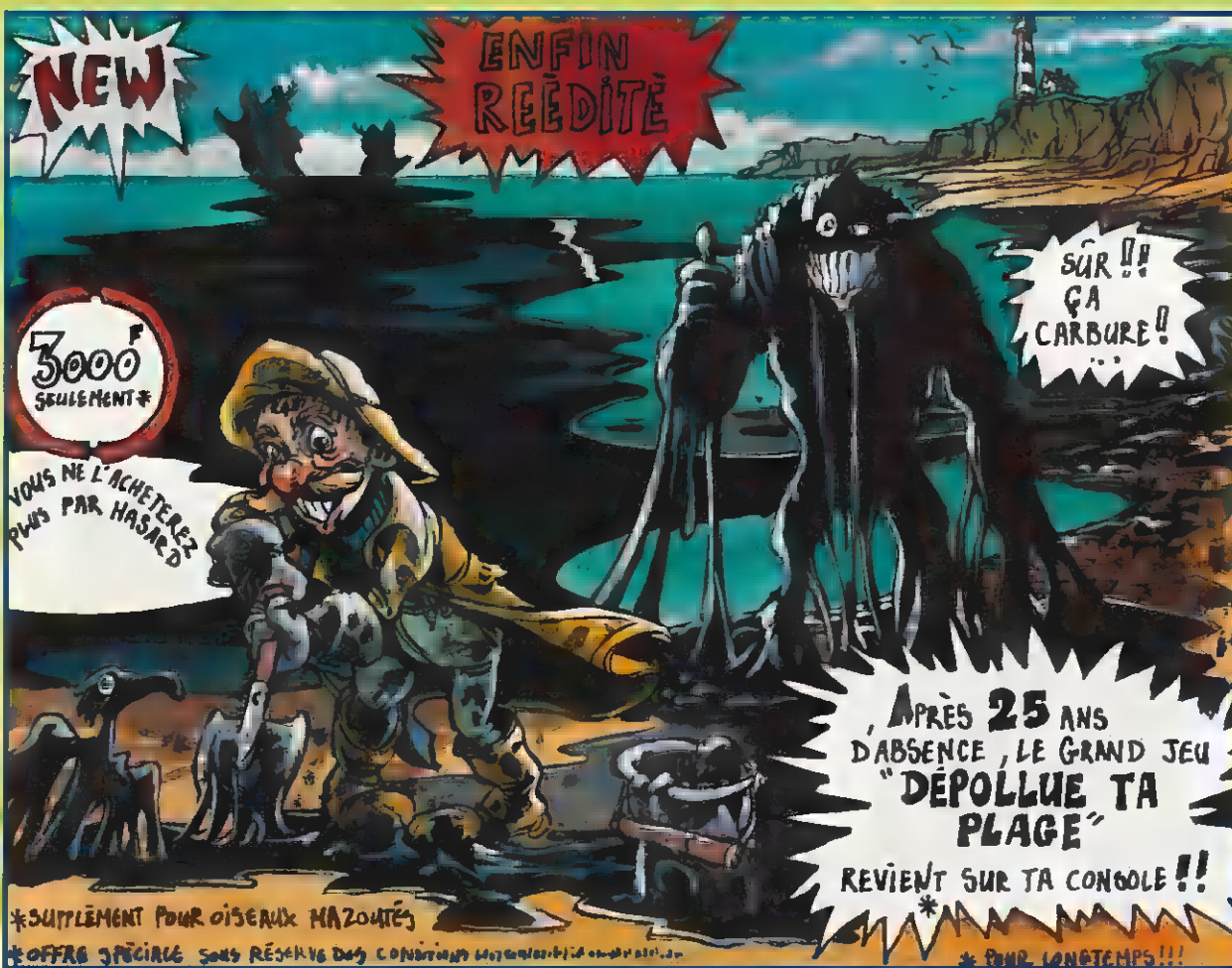
Bon, maintenant que tout le monde est là, j'attends vos idées lumineuses pour le prochain Trombinoscope. On prépare le numéro 100, alors soyez bons les gars.



# génération







**ARNAUD,  
ÇA VA FIORT !**

**Q** Arnaud est un p'tit gars de Marseille. Voici les questions qu'il se pose sur la Playstation 2 : "1/ A quoi servira la compatibilité de la Playstation 2 avec les anciens jeux ? Quand on aura acheté une console plus de 2 000 francs, ce ne sera pas pour jouer à Gran Turismo 2, mais plutôt à GT 2000, non ? Je pense que même le grand public peut comprendre ça. 2/ Nintendo possède dans ses rangs Miyamoto. Il crée avec ses équipes des jeux extraordinaires, mais ne serait-il pas une arme à double tranchant ? J'entends par là qu'il ne faudrait pas qu'il peaufine trop ses jeux au risque de retarder la sortie de la Dolphin. Nintendo devra sortir la Dolphin le plus rapidement possible. Or j'apprends dans vos articles que la Dolphin sortira six mois après la Playstation 2 au Japon et qu'une sortie mondiale risque d'être très difficile. Nintendo ne sera-t-il pas encore une fois le bon dernier partout à travers le monde ?"



## VAINQUEUR DU MOIS

**Le vainqueur de ce mois d'avril – et ce n'est pas un gag à deux balles –, est Julien Madérou. Ce petit gars qui habite Villeneuve n'a que 11 ans, mais m'a envoyé un dessin vraiment sympa. Sa "couve" n'était pas accompagnée de sa photo, hélas, mais d'un minuscule tournevis cruciforme. Ça m'a bien fait marrer. J'ai aussi beaucoup apprécié le clin d'œil au groupe de musique Genesis en bas de la page. Pour toutes ces raisons, Julien remporte un abonnement gratos à Consoles-+.**

**V**ous l'aurez sans doute remarqué si vous habitez en Vendée, ça pue le mazout! Merci Total! Ça m'a donné une idée: pourquoi ne pas inventer un jeu vidéo dans lequel on serait chargé de démazouter les plages polluées. Ça serait un jeu d'aventure: première phase, trouver l'argent pour acheter pelles, seaux et combinaisons isolantes. Mais aussi un jeu d'action: deuxième phase, utiliser les pelles sur la plage et mettre le mazout dans les seaux. Un jeu de simulation de course: troisième phase, relier la Vendée à Paris-La Défense en camion citerne en évitant les automobilistes sur la route. Un jeu de baston: quatrième phase, décharger sa citerne sur les pompes du PDG de Total. Et, enfin, un jeu de course à pied: cinquième phase, se barrer sans se faire chopper par les flics. Ça c'est du jeu vidéo réaliste!

**Bomboy, sixième phase :  
répondre à votre  
courrier en prison**

**R** Oh puté, ma foi ! Ça va minot ? 1/ La compatibilité de la PS2 avec les PS te semble incongrue, mais certainement pas pour les 50 millions de joueurs sur Playstation à travers le monde. Qu'est-ce que tu crois, Amaud ? Que les possesseurs de Playstation 1 vont jeter leurs jeux avant de s'acheter une nouvelle Playstation ? Tu te trompes grave sévère, mon ami ! J'en connais plus d'un qui se feront un plaisir de jouer à leurs anciens jeux sur Playstation 2. C'est l'une des rares fois dans l'histoire des jeux vidéo qu'une console propose une compatibilité descendante (de mémoire, seul Atari avait proposé cette option avec les consoles Atari 5200 et Atari 2600 ; Sega avait aussi en son temps proposé de rendre compatible la Megadrive avec les jeux Master System, mais il fallait pour cela un adaptateur spécial). Cette fois-ci, le grand public, comme tu le dis si bien, mais aussi les hardcore gamers n'auront pas besoin de



renouveler entièrement leur logithèque une fois achetée la PS2. Autre bonne nouvelle, il semblerait que les jeux PS1 tournant sur la PS2 affichent des graphismes améliorés grâce à une astuce de programmation. Revers de la médaille : tous les jeux PS1 ne seront pas compatibles avec la PS2. Nous en publierons la liste dès que possible.

2/ Ne te fais pas de soucis pour Nintendo ! L'an dernier, lors du salon de l'E3 à Los Angeles (l'Electronic Entertainment Expo), Nintendo n'a dévoilé aucun nouveau jeu développé en interne. Seuls les éditeurs tiers, comme Rare ou Activision, par exemple, avaient des nouveaux titres à proposer. Ce qui signifie une chose : Nintendo prépare déjà les jeux pour sa prochaine console, et depuis de longs mois maintenant. A mon avis, la console sera prête à temps et aura de très bons jeux dès sa sortie... ce qui n'est pas le cas de tout le monde ! De plus, cette console est annoncée comme la plus puissante du marché (environ 30 % supérieure à la PS2, d'après ce qu'on en sait). Alors, tu vois, mieux vaut partir un peu en retard et, au final, arriver premier, non ? En tout cas, cette année encore (chiffres 1999), c'est Nintendo qui a gagné le plus d'argent... Il semblerait même que Sony, malgré ses 50 millions de Playstation vendues à travers le monde, soit un peu dans le rouge cette année (toujours pour l'année 1999)...

## ISKER L'HEURE QU'IL EST ?

**Q** "Je m'appelle Julien, j'ai 15 ans et je suis fan de jeux vidéo. Voici mes questions :

1/ Quelle est la meilleure méthode pour lire les jeux import sur sa Playstation : la puce ou bien l'Action Replay Pro ? 2/ As-tu des codes pour le jeu Thrill Kill ? 3/ J'aimerais connaître le prix de la Playstation 2. 4/ Pourquoi la console 3DO n'a pas eu de succès ?"

**R** Salut Julien. 1/ Pour moi, la meilleure méthode pour jouer avec les jeux

CONSOLES+  
RUBRIQUE COURRIER  
92514, BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR LE 3615 TCPLUS

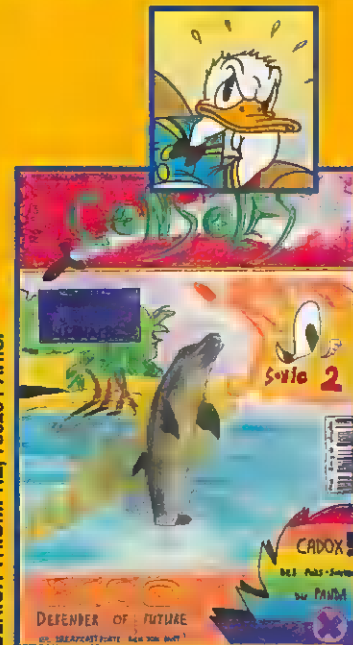
import sur une console Pal consiste à ne pas démonter sa console afin de ne pas perdre la garantie. Donc, tu l'auras compris, posséder une Action Replay Pro est le moyen le plus efficace de faire tourner ses jeux NTSC sur sa console Pal. Mais attention ! cette méthode n'est pas la plus simple non plus... 2/ Non, étant donné que le jeu n'est jamais sorti de manière officielle... Il semblerait que ce jeu n'ait jamais existé ailleurs que sur les sites pirates du Net. 3/ Le prix de la Playstation 2, aux Etats-Unis ou en Europe, n'est pas encore fixé. Pour l'instant, seul le prix japonais est connu : 39 800 yens, ce qui fait environ un peu plus de 2 500 francs. C'est une console qui est très chère (à comparer au prix de lancement de la Dreamcast : 28 800 yens, 1 300 F). 4/ Difficile de dire pourquoi cette console n'a pas eu de succès. Peut-être un mauvais lancement, une mauvaise campagne de publicité ou tout simplement le manque de jeux disponibles. Il faut dire aussi que les distributeurs en France n'étaient pas nombreux... et, si je me souviens bien, ils n'ont jamais fait de publicité pour leur produit dans les magazines de jeux vidéo (ou ailleurs même !). Pourtant l'idée était bonne : un système ouvert, une licence à acheter, et n'importe quel constructeur pouvait fabriquer sa propre console... Mais le poisson n'a pas mordu à l'hameçon. Dommage.

## RENNES D'UN JOUR

**Q** Gwen Leyoudec, un lecteur de Rennes, lit Consoles+ depuis 8 ans (la vache, il lit super lentement ce mec !). Voici les questions qu'il me pose : "Est-ce que l'accès à Internet via la Dreamcast va être amélioré pour être plus rapide ?"



SECRET OF MANA COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU.



ROLAND N'EST PAS ECCO-NOME SUR LES COULEURS...



UN BIEN BEAU DESSIN, MAIS QUI N'EST PAS SIGNÉ.



ENCORE UN AMATEUR DE BELLES MÉCANIQUES (TA MÈRE).



UNE BIEN BELLE LARA AU LOOK INDIANA JONES.



TOMB RAIDER 9 À LA COQUE.

CHRISTOPHE PASTORINO, 06800 CAGNES-SUR-MER.

ROLAND CARRÉE, 53000 LAVAL.

FLORIAN SHUM-KWOONG, 92210 SAINT-CLOUD.

GRÉGORY CAZÉ, 77190 DAMMARIÉ-LES-LYS.



quatre simultanément et Jet Force Gemini est un très bon shoot'em up/plates-formes 3D. Difficile de faire un choix. 6/ Oui. 7/ Incontestablement, la saga Resident Evil. L'ambiance est bien meilleure et les bogues, quasiment inexistantes. 8/ La plus grosse daube que j'ai eu entre les mains... Il y en a eu plusieurs. La plus lamentable a sans doute été Crash Test Dummies sur Megadrive. Plus récemment, nous avons eu entre les mains Superman sur N64, South Park Chief's Luvshack et Shérif fais-moi peur sur Playstation. Attention, ces titres sont dangereux et donnent envie de fiche sa console à la poubelle!

## LECTEUR X

**Q** Un lecteur, Mister X, me demande si Resident Evil Code Veronica sortira un jour sur Playstation 2.

**R** Salut lecteur X. Nous n'avons pas encore entendu parler d'une quelconque adaptation sur Playstation 2. Cheub, qui lit par-dessus mon épaule, me dit qu'un épisode de la saga Resident Evil sera effectivement adapté sur Playstation 2, mais on ne sait pas encore lequel. Il s'agira peut-être d'un inédit... "Wait and see."

## NINE DINCHT NAILS

**Q** Fabien Jollivet, qui aime se faire appeler Zell Dinch, me pose ces questions: "1/ Ayant changé de Playstation il y a deux mois, car mon ancienne ne fonctionnait plus, j'ai remarqué avec surprise que le port parallèle avait disparu. Etant un grand fan de jeux import, et particulièrement de jeux de rôles, comment puis-je faire pour brancher mon Action Replay Pro? 2/ Quelles sont vos dernières informations sur FFX?"

**R** Salut Fabien. 1/ Le bloc optique de la Playstation a souvent été la cause du mauvais fonctionnement de la console. Combien de fois a-t-on été obligé de retourner sa console ou de la mettre sur le côté pour faire fonctionner convenablement les jeux? Entre nous, Sony a tout prévu pour la Playstation 2, puisque la console a été étudiée pour fonctionner sur la tranche, justement! Sony, c'est plus fort que toi! Bref, passons... Il existe, depuis peu, une nouvelle version de l'Action Replay Professionnel, l'Action Replay DCX, qui se branche sur le port de la carte-mémoire et fonctionne de manière identique à l'ancien modèle. 2/ Nous avons parlé de Final Fantasy IX, mais aussi des épisodes X et XI, dans le dernier numéro de Consoles+. Square avait à l'époque convié notre correspondant au Japon, l'honorable Kagotani san (salut Kago!), à venir découvrir ces trois nouveaux titres ainsi que les jeux en ligne (en réseau sur Internet) via la Playstation 2.

## VINCENT CAC 40

**Q** Vincent Boursier se pose beaucoup de questions: "1/ D'abord, j'aimerais connaître précisément les tarifs d'Internet pour la Dreamcast. 2/ Deuxièmement, je voudrais connaître le nombre de ventes actuelles de Dreamcast, de Playstation, de Nintendo 64 et de Game Boy Color en France. 3/ J'aimerais savoir quand le prix de la Dreamcast va baisser. 4/ Est-ce que ça vaut le coup d'acheter des jeux recyclés (marchent-ils aussi bien que les neufs?)."

**R** Salut Cac 40. 1/ Les coûts des communications Internet via la Dreamcast sont en tout point identiques aux coûts des communications téléphoniques locales. En gros, une heure de

communication sur Internet en plein tarif revient à environ 16 francs. Maintenant, il est possible de payer moins cher en demandant un abonnement spécial à France Telecom: Netissimo. Cela divise le prix des communications par deux... Renseigne-toi auprès de ton agence. 2/ Les chiffres exacts sont difficiles à connaître. Les constructeurs ont toujours tendance à gonfler leurs chiffres de vente. En ce qui concerne la Dreamcast, nous attendons toujours les chiffres de Sega. On estime environ que de 120 000 à 150 000 consoles ont été vendues en France (700 000 en Europe). Nintendo annonce 900 000 consoles N64 et 4,5 millions de Game Boy vendues à ce jour (dont 690 000 pour la seule année 1999). Sony est très content de ses 4 millions (et des poussières) de Playstation vendues en France. 3/ Pour l'instant, seul le Japon a bénéficié d'une baisse sensible du prix de la Dreamcast. En France, rien n'est annoncé pour l'instant, mais on peut parier que le prix de la console baissera pour Noël prochain, voire à la rentrée 2000. 4/ Les jeux recyclés sont d'excellente qualité. Un jeu d'occasion fonctionne aussi bien qu'un jeu neuf. Les boutiques achètent les jeux uniquement s'il sont de bonne qualité et si le CD, par exemple, n'est pas rayé. Donc, quand tu achètes un jeu d'occasion dans une boutique, tu peux être certain qu'il fonctionne parfaitement.

## CYRILLE ON THE NET

**Q** Cyrille, un abonné à Consoles+, m'envoie un message tout simple: "Salut à tous les lecteurs de Consoles+. Je cherche des personnes pour parler de jeux vidéo via Internet. Ecrivez-moi à cette adresse:

[pseudo.forweb@wanadoo.fr](mailto:pseudo.forweb@wanadoo.fr)  
Découvrez aussi mon site Internet:  
<http://perso.wanadoo.fr/pseudo.forweb/video-gamemeeting.com/>  
Merci."

**R** Eh bien, voilà Cyrille, ton vœu est exaucé. J'espère que vous serez nombreux, et nombreuses, à correspondre avec lui!

## A QUELLE GAGNÈRE!

**Q** Christian Gagnère, [cgagnere@hotmail.com](mailto:cgagnere@hotmail.com) me pose la question suivante: "Par quels moyens testez-vous les jeux? Est-ce que vous les achetez ou est-ce qu'on vous les envoie?"

**R** Salut Christian. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est l'une des rares fois où l'on me pose ce genre de question. Il y a trois méthodes. La première consiste à nous faire prêter les jeux par les boutiques. C'est une méthode que l'on utilise essentiellement pour les jeux import. Bien évidemment, le jeu est rendu à la boutique: c'est un prêt, pas un don. La deuxième méthode, moins utilisée, consiste à nous faire envoyer les jeux par notre correspondant japonais. Enfin, celle la plus couramment utilisée, est de nous faire envoyer les jeux par les éditeurs. Mais le problème avec cette méthode de travail, c'est que les jeux en test ne sont pas toujours en version finale et qu'ils sont terminés à 90 ou 95%. Il arrive souvent qu'un jeu vendu dans le commerce soit légèrement différent de la version testée dans Consoles+.

## EMILE BRIDENNE

**Q** Jérémy Bridenne me pose les questions suivantes: "1/ Je voudrais savoir si la Game Boy Color est à la hauteur de

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS! TAPE 3615 TCPLUS

(3615 2.23 F/MIN)



# CONSOLES SOLUCES N°2

5 SOLUCES COMPLÈTES :

TOMB RAIDER 4 La révélation finale, FINAL FANTASY VIII  
DINO CRISIS, SPYRO 2, STAR WARS La Menace Fantôme

**+ BONUS FOOT**



## PLATINIUM SOLUCES 1

- Tomb Raider • Tomb Raider 2 • Resident Evil 2
- Final Fantasy VIII • L'Odysée d'Abe

**+ LES TIPS DES HITS**

- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN MCRAE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3



## CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • MISSION : IMPOSSIBLE • SYPHON FILTER
- SILENT HILL • JADE COCOON • DRIVER • X-FILES



## HORS SERIE N°12

- Tomb Raider III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

**ATTENTION !  
LES HORS-SERIE  
N° 5, 7 ET 8  
SONT ÉPUISÉS**



## NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL :
- + 32 PAGES DE SOLUCES



## NUMÉRO 87

- METAL GEAR SOLID :
- 15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE

**BON DE COMMANDE** à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23  
Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F / mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinum N°1 / 450023	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 90 / 451090	50 F	x	
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	

Je joint mon règlement de : \_\_\_\_\_ F  
à l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ou postal  
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : \_\_\_\_\_  
Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_ (\* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Signature : \_\_\_\_\_





## LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace d'avril revient à Frédéric Gruau. Il a lui aussi 15 ans (décidément, c'est une maladie ou quoi ?), mais il habite Laval. Ce jeune homme est non seulement très marqué par les filles aux poitrines avantageuses, mais également, aussi étonnant que ça puisse paraître, par les Chocobos à roulettes. Chacun ses goûts. Il recevra quand même le prochain numéro dédié par toute l'équipe. On n'est pas des sauvages quand même.

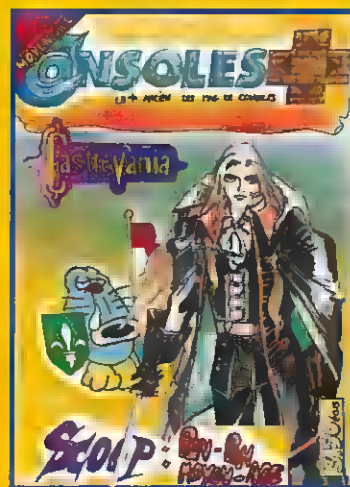
**R** Salut Gwen. C'est une bonne question ! Non, l'accès à Internet via la Dreamcast ne sera pas plus rapide. En France la console est équipée d'un modeste modem de 28,8 kiloBauds par seconde (et non pas 33,6 comme je l'avais indiqué le mois dernier... sorry), contre 56 kBds/s aux Etats-Unis. Ce qui signifie que la transmission des données est assez lente par chez nous. On estime, à juste titre, que la vitesse minimale pour apprécier les jeux en réseau est de 56 kBds/s. Ainsi, le seul moyen d'améliorer la connexion à Internet serait de changer de modem et d'en installer un plus rapide. Pour information, le modem américain est parfaitement compatible avec la Dreamcast française. D'autre part, des rumeurs qui courent sur Internet font état qu'une connexion par le câble à Internet serait disponible pour la Dreamcast. Comment ? Quand ?... nous n'en savons pas plus pour l'instant.

## QUENTIN REVERRAI-JE ?

**Q** Quentin m'envoie une tonne de questions. Etant dans un bon jour, je vais tenter d'y répondre. "J'ai une Playstation. Si j'achète la Playstation 2, pourrai-je jouer à mes jeux Playstation dessus ?

2/ Quand testerez-vous Resident Evil 3 en version officielle ? 3/ Préfères-tu Crash Team Racing ou bien Mario Kart 64 ? 4/ Quel est pour toi le Top 5 des jeux de baston 3D sur Playstation ? 5/ Sur Nintendo 64, préfères-tu Quake 2 ou Jet Force Gemini ? 6/ J'aime bien les jeux de tapettes comme les Razmokets. Si tu dis "oui" tu me feras peur. 7/ Préfères-tu la saga Tomb Raider ou la saga Resident Evil ? 8/ Quelle est la plus grosse daube que vous ayez testée ?

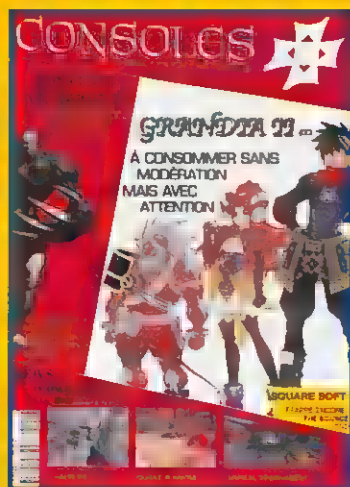
**R** Salut Quentin. 1/ Ta question rejoint celle d'Anaud, le Marseillais. Oui, il sera possible de jouer aux jeux PS1 sur la PS2. Mais, comme je le disais plus haut, les jeux de la PS1 ne fonctionneront pas tous sur la PS2. 2/ Resident Evil 3 : Nemesis a été testé en version officielle le mois dernier. Comme toujours dans cette série, le jeu est très bon. 3/ Je préfère incontestablement Mario Kart 64 qui est pour moi la référence du genre. Il est indétronable ! 4/ Je ne suis pas un amateur de jeux de baston, je n'aime pas vraiment ça. Mais voici tout de même mon Top 5 à moi : 1° Dig Dug, 2° Pac Man 3, 3° Space Invaders, 4° Frogger et 5° Pitfall. Je te l'ai dit, je ne suis pas vraiment un spécialiste du genre. 5/ Impossible de te dire où va ma préférence entre Quake 2 et Jet Force Gemini. Ce sont deux jeux complètement différents ! Quake 2 est une superbe réussite, surtout à



UN ÉPISODE DE CASTLEVANIA AVEC UN PERSO DE PEN-PEN ? ARRETE LA KRO !



POKÉMON SUR PLAYSTATION... POURQUOI PAS MARIO SUR DREAMCAST ?



UNE BIEN BELLE COUVERTURE COMME ON AIMERAIT EN VOIR PLUS SOUVENT.



TOUS LES TESTS DE L'ÉTÉ EN AVANT-PREMIÈRE !

## N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, avec votre œuvre. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent aux côtes vendéennes après la marée noire. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose : on ne peut pas reproduire les dessins trop grands !
- que vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette (PC ou Macintosh) ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé : [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niiico, entre deux siestes, me passe les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- que vous désirez que je cite vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à Niiico.

MAXIME LE REST, 29260 PLOUDANIEL.

LIONEL CERCY, FRANCE.



# Passionné de Metal Gear Solid ?

## Votre nouvelle mission, si vous l'acceptez...

**1 Vous abonner à Consoles +**



1 an / 12 numéros = 420 F

**3 Réaliser une affaire :**

**429<sup>F</sup>**  
au lieu de **589<sup>F</sup>**  
soit **160<sup>F</sup> d'économie**

**2 Recevoir  
Metal Gear Solid  
Missions Spéciales**



169<sup>F</sup> prix public

**4 Jouer !!!**

Attention, vous devez impérativement posséder le jeu Metal Gear Solid pour pouvoir charger Metal Gear Missions Spéciales et vivre de nouvelles aventures.



**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :**

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de 589 F soit **160 F d'économie**.  
Je recevrai le jeu **Metal Gear Missions spéciales** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Adresse : .....

Code postal : [ ][ ][ ][ ] Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : [ ][ ][ ]

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.



ce qu'on en dit? 2/ Est-ce que Pokémon est un si bon jeu que ça et va-t-il sortir sur une autre console (Pokémon est pour ma petite amie qui me fait l'éch)?".

**R** Salut Mimile. 1/ Heu, c'est un peu bizarre ta question! A la hauteur de ce qu'on dit, certainement, mais à la hauteur de ce que dit qui? C'est pas très clair! Pour moi, tu connais ma petite taille, c'est une console qui est largement à ma hauteur! Plus sérieusement, la Game Boy Color est une excellente console qui est dotée de très nombreux jeux. Son seul défaut, et on le reprochait déjà à la Game Boy en son temps, tient à la qualité de son écran. La lisibilité n'est pas très bonne. Un écran rétro-éclairé, comme celui de la Game Boy Light (sortie uniquement au Japon), aurait été le bienvenu. 2/ Pokémon est un jeu d'un genre nouveau: un peu aventure, un peu jeu de rôles et un peu Tamagochi (on capture des monstres et on les élève). Alors, ça peut plaire ou non. Moi je suis moyennement convaincu... La bise à ta copine.

## PSG, PSG, PSGÉÉÉÉÉÉÉ!

**Q** Un inconnu m'envoie cette question, un peu surprenante: "Cher Consoles+. Je joue à Fifa 2000 depuis janvier 2000. Tout allait bien jusqu'au jour où, durant un match PSG-Nantes (j'avais le PSG bien sûr), un de mes joueurs s'est retrouvé avec une grosse tache rouge sous les pieds! En plus, il n'avancait pratiquement plus! Que dois-je faire? Que s'est-il passé. Je compte vraiment sur vous pour m'aider à résoudre cette énigme. Merci d'avance, et vive Consoles+ et ses journalistes."

**R** Salut, bel inconnu. Tu n'es pas le seul à te plaindre de l'équipe du PSG, mais tu es bien le premier à me dire que l'un de tes joueurs n'avancait plus sur le terrain dans Fifa 2000. A mon avis, tu as dû choisir un joueur

dopé à la créatine, je ne vois pas d'autre explication. La créatine, comme tu le sais certainement, augmente de manière significative la masse musculaire du sportif qui en consomme. Ce que tu ne sais peut-être pas, c'est que la créatine facilite également la rétention d'eau dans le corps. Donc mon explication est la suivante: le joueur du PSG a dû avoir une énorme rétention d'eau qui, en plein milieu du match et sans aucun avertissement, a tout à coup lâché! Cette rétention d'eau se faisant dans la vessie, celle-ci a dû exploser sous la pression, déclenchant ainsi une réaction en chaîne et une hémorragie interne. La sang s'est alors propagé dans le short du joueur, dans ses chaussettes et enfin au fond de ses chaussures. D'où la tache rouge sous les pieds de ton joueur. Ce n'est pas bien grave: une semaine à l'hôpital au service de proctologie du Dr Leproux, et il n'y paraîtra plus. Ton joueur sera prêt à être transféré.

## YOHAN ET TURLUTE

**Q** Yohan m'envoie quelques questions: "1/ Legend of Dragoon sortira-t-il en version française un jour? Si oui, quand? 2/ Que devient Shenmue?"

**R** Salut Yohan. 1/ Bonne nouvelle pour tous les amateurs de RPG sur Playstation, Legend of Dragoon est prévu en version officielle! La date de sortie n'est pas encore annoncée de manière précise, mais figure sur les plannings de Sony. Je pense que le jeu devrait arriver pour la fin de l'été, certainement à la rentrée prochaine. 2/ Shenmue va très bien. Je lui donne sa pâtée tous les matins et tous les soirs. Shenmue, c'est le nom du chat de ma voisine qui est partie en vacances (ça me fait penser qu'il faut aussi que je lui arrose ses plantes). Heu, si tu parles du jeu vidéo, il va lui aussi très bien: les ventes au Japon sont excellentes. Une version

française est bien évidemment attendue, mais pas avant quelques mois.

## TYLER S'TE PLAÎT?

**Q** Tyler m'envoie par email (jl-groh@worldnet.fr) quelques questions: "1/ Qu'est-ce que tu as comme console à la maison? 2/ A quel jeu joues-tu le plus souvent? 3/ Si je te passe l'adresse de mon site Internet, est-ce que tu trouveras une ligne dans le prochain Consoles+ pour la caser? 4/ A quand Sega GT, Shenmue et Code Veronica en version officielle? 5/ Quand est-ce qu'on pourra jouer en réseau avec la Dreamcast?"

**R** Salut Tyler, il est à peu près 16 h 35, mais j'avance de 2 minutes. 1/ Depuis le temps que je joue aux jeux vidéo, j'ai presque toutes les consoles qui sont sorties en France: Atari 2600, Atari 5200, Nes, Super Nintendo, Megadrive, Game Gear, Gameboy, Gameboy Light, Gameboy Color, Jaguar, Playstation et Dreamcast... j'en ai peut-être oublié, et je ne parle pas des micro-ordinateurs que j'ai à la cave! 2/ Je joue le plus souvent aux jeux de plates-formes: Mario 64 et Banjo Kazooie (N64) sont mes favoris. Je m'éclate pas mal aussi avec Mario Kart 64 (N64), Crazy Taxi (DC) et Pac Man. J'ai dit une connerie? 3/ Oui. Envoie l'adresse de ton site! 4/ Sega GT et Shenmue arriveront certainement en France en version officielle, mais on ne sait pas encore quand. Il semblerait que la version de Shenmue pose pas mal de problèmes de localisation. En ce qui concerne Code Veronica, le jeu doit normalement sortir cet été en France. 5/ Sega a toujours dit que le jeu en réseau serait disponible en France pour le mois de mars... c'est-à-dire en ce moment. Mais à l'heure où je te réponds (16 h 43 à ma montre, mais j'avance de deux minutes) il n'est pas toujours possible de profiter des jeux en réseau sur Dreamcast.

## RÉDACTION • PUBLICITÉ

150, rue Gallieni  
92514 Boulogne-Billancourt  
Tél.: 01 41 86 16 00  
Fax rédaction: 01 41 86 17 67  
Fax pub: 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

## RÉDACTION

Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (AHL)  
Secrétaire  
Juliette van Paaschen (16 72)  
Chefs de rubrique  
Nicolas Gayet (Nico)  
Gia-Dinh To (Gia)  
Secrétaire de rédaction  
Ivan Gaucher (premier SR)  
Maquette

Virginie Ensaint-Auvertin,  
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)  
Ont collaboré à ce numéro  
Christophe Kagotani (correspondant au Japon),  
Bombo, Sébastien Le Charpentier (Cheub),  
Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch),  
Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano),  
Nicolas Kruszewski (Anioch),  
Seghira Maouche-Costo (maquettiste),  
Babette Lè (SR), Cyrille Baudin (SR).

## PUBLICITÉ

Directrice commerciale  
Lara Wytochinsky (16 24)  
Directeur de publicité  
Olivier Guillemet (16 31)  
Chefs de publicité  
Clarisse du Rivau (18 39)  
Annie Le Bourgeois (16 32)  
Fax: 01 41 86 18 96  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent. Tél.: 04 78 62 65 10

## MARKETING

Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)  
Maquette marketing  
Denis Berthier

## TÉLÉMATIQUE

Responsable télématique  
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

## FABRICATION

Chef de fabrication  
Gilbert Hémon (17 91)

## SERVICE ABONNEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23  
France: 1 an (12 numéros):  
345 F (TVA incluse)  
Europe et étranger tarif économique:  
1 an (12 numéros): 457 F  
(tarifs avion: nous consulter)  
Belgique: 1 an (12 numéros): 3 333 FB.  
Les règlements doivent être effectués par  
chèque bancaire/postal ou carte bancaire  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.  
Siège social: 19-21 rue Emile Duclaux, 92150  
Suresnes. Société anonyme. P-DG: Amaud Roy de  
Puyfontaine. Principal actionnaire: EMAP FRANCE.  
Propriétaire: EM-IMAGES. P-DG et directeur de la  
publication: Amaud Roy de Puyfontaine.  
Directeur délégué: Marc Aubertin.  
Directeur d'édition: Vincent Cousin. Directeur  
du marketing: Roland Clavier. Responsable  
administratif et financier: Christel Marjotte Beylierin.  
N° de commission paritaire: 0400 K73201.  
Dépôt légal: mars 2000. Photographie: Key  
Graphic, PFDL. Imprimerie: Imaye, Laval (53).  
Distribution: Transport Presse. Département  
diffusion. Directeur délégué: Pierre Christophe.  
Directeur des ventes France/Export: Annie Baron.  
Trade Marketing: Marlène Reux. Ventes (réservé  
aux dépositaires de presse): Synergie Presse,  
Immeuble Le Ventouse, 2, rue des Bouteils, 92150  
Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de  
presse): 08 00 01 46 23.  
Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les  
articles parus dans la publication  
("Consoles+") est interdite. Les informations  
rédactionnelles publiées dans Consoles+  
sont libres de toute publicité. Les anciens  
numéros de Consoles+ sont disponibles à  
Consoles+/Service Abonnements, BP 53,  
77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.





# TEENAGE LINE

**NOUVEAU : le forum  
en pur son LIVE !!**



>> Aline



>> Laurent



>> Audrey

**Au moment où tu lis cette page,  
on est plus de 50 en ligne !!!**

**Et toi, oseras-tu m'aborder sur Teenage Line ?**

**08 36 68 19 73**

**Teenage Line, l'endroit le plus cool pour brancher les filles !**

**Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler.  
Tu pourras laisser tes messages et en recevoir,  
mais pour éviter tout désagrément,  
garde secret ton adresse et ton numéro de téléphone.**

**Par INTERNET : [www.tchatte.com](http://www.tchatte.com)**



# L'aventure vous attend ...

# GRANDIA

VERSION FRANÇAISE  
INTÉGRALE



• "C'est du grand RPG. En un mot : un régal."

Joypad

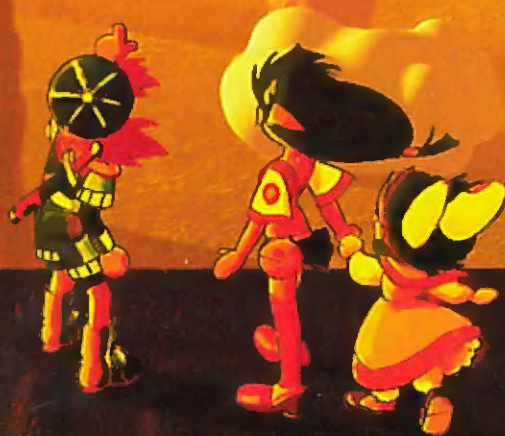
• "Grandia offre une ambiance et un scénario originaux, et un système extraordinaire."

• "Les musiques de Grandia sont tout bonnement fantastiques."

PlayStation 3

• "Un scénario en or. Grandia est unique en regard de la production actuelle du genre."

Consoles +



**A**u long des 2 CD qui vous entraîneront dans plus de 50 heures de jeu, guidez Justin dans sa quête aux trésors et découvrez la magie inoubliable de GRANDIA. Explorez 3 continents merveilleux et 20 environnements différents et rencontrez plus de 160 personnages qui vous feront vivre la Légende.

Participez vite au concours Grandia : [www.ubisoft.fr/grandia](http://www.ubisoft.fr/grandia)



GAME ARTS

ANIME



Grandia and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Grandia is a trademark of Ubi Soft Entertainment. Developed by Ubi Soft Entertainment.